

10 2005
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
Ausgabe 144
€ 4,99
Österreich € 5,75
Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
MAN!AC DVD
MAN!AC
DIE GANZ ER VIDEOSPIELE
DVD
unzensiert • ab 16
134 Minuten
Laufzeit
NEXTGEN-POWER
RESIDENT EVIL 5
GEARS OF WAR • PROJECT GOTHAM RACING 3
Trailer-Parade: So genial sehen Xbox-360-Spiele aus
Far Cry Instincts
PREVIEW
5 Minuten langes Video mit Spielszenen
Burnout Revenge
TEST
Wahnsinnig schnell, wahnsinnig gut
PSP
IN DEUTSCHLAND
18 Spiele im PAL-Test
16
usk
75 Spielevideos auf DVD
u.a. Need for Speed Most Wanted, Fahrenheit, Gun
Extended: 3DO
FINAL FANTASY XII
Ausführlich gespielt: Der RPG-Knaller für PS2
Japan-Report: Alle neuen Spiele von Square-Enix
Im Heft und auf DVD
GEIST
Exklusiv für Gamecube: Action-Adventure im Stil von "Metroid Prime"
NEXTGEN • EXKLUSIV • RETRO •
HEFT IM HEFT!
VIDEOSPIELE IN HDTV
Exklusiv-Reportage: Hintergründe, Technik, Kaufberatung

# FAR CRY INSTINCTS™

VERLASSE DICH AUF DEINE INSTINKTE

Entwickle völlig frei deine Angriffsmethoden zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

Entfessle deine Urinstinkte und werde stärker, schneller, tödlicher.

Xbox® Live™ vom Feinsten dank Multiplayermodi und Map-Editor.

XBOX

www.Farcrygame.com










# EUROPA-MESSE GC

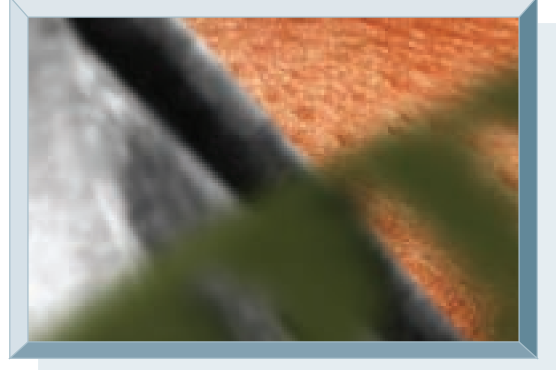
Die bevorstehende Bundestagswahl lockt sie wieder aus ihren Sprüche-Gruften: Phrasen wie "Deutschland geht es schlecht, das ist die Schuld der unfähigen Regierung" und "Deutschland geht es schlecht, weil die Opposition auf Blockade schaltet" ziehen unbarmherzig durch die Medien wie George A. Romeros Zombies durch das "Land of the Dead". "Was soll dieser politische Kram? Wenn ich was darüber lesen will, kauf' ich mir den Spiegel", mag der ein oder andere erbost ausrufen. Gemach, gemach. Wir wollen weder dazu aufrufen, am 18. September zur Wahlurne zu schreiten (obwohl das jeder Berechtigte tun sollte), noch die MAN!AC in ein Nachrichtenmagazin umwandeln.

Vielmehr liegt es uns am Herzen, in Zeiten von penetranter Schlechtrederei auf eine deutsche Erfolgsstory aufmerksam zu machen. Die Games Convention (GC) fand Mitte August zum vierten Mal statt und ist auf dem besten Wege, den beiden Messe-Platzhirschen, E3 und Tokyo Game Show, ordentlich Dampf zu machen. Weit über 100.000 begeisterte Besucher aus aller Herren Länder, einige Spiele-Weltpremieren und Entwickler-Prominenz wie Hideo "Metal Gear" Kojima oder Keiji "Onimusha" Inafune sprechen für sich. Über das ehemalige Europa-Flaggschiff ECTS sowie die diversen Nachfolger redet dagegen keiner mehr. Innerhalb von vier Jahren zum europäischen Video- und Computerspiele-Mekka aufgestiegen zu sein – ist doch keine so schlechte Geschichte.

Die Fortsetzung einer anderen Erfolgsstory soll Sonys PSP werden. Ab 1. September liegt die tragbare Variante der Playstation in den deutschen Händlerregalen, zusammen mit knapp 30 Spielen und über 20 Spielfilmen auf UMD. Wir haben das Gros der Handheld-Software unter die Lupe genommen und sagen ab Seite 110, welche Titel ihr Geld wirklich wert sind. Dazu noch ein Hinweis in eigener Sache: Zurzeit müssen wir auf Hersteller-Screenshots zurückgreifen, da uns noch keine Möglichkeit zum Schießen von eigenen Bildern zur Verfügung steht. Wir arbeiten fieberhaft an einer besseren Lösung.

Die Lösung für alle mobilen Spiele-Freaks, die noch mehr Handheld-Lesestoff als in der MAN!AC suchen, heißt *Mobile Gamer*, stammt aus unserem Verlag und liegt ab dem 9. September am Kiosk. Für schlappe 3,30 Euro erhaltet Ihr nicht nur 116 hübsch bedruckte Seiten, sondern auch kompetente Infos zu allen Facetten tragbarer Unterhaltung – von PSP und Nintendo DS über Game Boy Advance sowie N-Gage bis hin zu Handy- und Pocket-PC-Spielen.

MOBILE GAMER



"Far Cry Instincts" (Ubisoft, 2005)

## MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

**Cybermedia Verlag**
**Meinung des Monats**
**Wallbergstr. 10, 86415 Mering**

Einsendeschluss ist der 7. Oktober 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Die Games Convention 2005 in Leipzig hat ihre Pforten wieder geschlossen. Wir möchten wissen, ob Ihr auf der Messe wart und die Videospiel-Neuheiten vor Ort live ausprobiert habt.

### MAN!AC-MEINUNG NR. 36

- (A) Ich war auf der Messe und fand es toll. Ich komme nächstes Jahr wieder.
- (B) Ich war auch auf der Messe, muss mir aber überlegen, ob ich nächstes Jahr wieder hinfahre.
- (C) Ich war nicht auf der Messe und fahre auch nie hin. Ich verwende das Geld lieber zum Spielekauf.

**Ich besitze**
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA ○ DS

**Ich kaufe mir**
○ PSP ○ Xbox 360


32 Wenn sich **Far Cry Instincts** so fantastisch spielt, wie es aussieht, muss sich sogar der Shooter-Primus "Halo 2" warm anziehen!


16 Was lange währt, wird endlich gut: Bevor Nintendos Ego-Adventure **Geist** endlich im Oktober erscheint, durften wir ausführlich Probe spielen.


24 Sag nie mehr etwas gegen Prügelspiele! Rockstars **The Warriors** erweckt Side-scrolling-Kloppereien mit vielen Gimmicks zu neuem 3D-Leben.


12 Paradies für RPG-ler: Wir berichten von der **Square-Enix-Party.**

## PREVIEWS



### KURZ-PREVIEWS



## AKTUELL



## SERVICE



## RUBRIKEN



80 In letzter Minute: Wie macht sich die neue Ausrichtung von Burnout Revenge im Test?



90 Würdiger Nachfolger oder schwaches Sequel? Erfahrt in unserem Test, wie gut Rainbow Six Lockdown wirklich ist.

110 Die PSP gibt Vollgas: Namcos Arcadeflitzerei Ridge Racer unter der Lupe.




60 Schöne neue HDTV Welt: Alles Wissenswerte zur hochauflösenden (Videospiel-)Zukunft.




# GEIST

Gespenstisch: Auf DVD schlüpfen wir für Euch in verschiedene Körper und Bewusstseinsformen.

# Extended: 3DO

Der ambitionierte 3D-Pionier bot interessante wie skurrile 32-Bit-Software.

# Far Cry Instincts

Wir wagten uns mit der spielbaren Xbox-Fassung ins tödliche Dschungel-Paradies.

**Probleme mit der DVD?**
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt?
Dann schreibt eine E-Mail an:
dvd@maniac.de

# Sony PSP

Wir zeigen Euch, welche Spieletitel sich für die PSP wirklich lohnen.



10-2005

# 75 Spiele als Video, 134 Minuten Laufzeit



## Trailer
Resident Evil 5
Project Gotham Racing 3
Frame City Killer
Gun
Gears of War
Need for Speed Most Wanted
Tomb Raider Legend

## Previews
Far Cry Instincts
Geist
Brothers in Arms: Earned in Blood
Castlevania: Curse of Darkness
Spartan: Total Warrior
Marc Ecko's Getting Up:
Contents Under Pressure
Darkwatch
Beatdown: Fists of Vengeance
Burnout Revenge
Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth
Without Warning
Ape Escape 3
Total Overdose

### Preview Short Cuts
Conflict: Global Terror
EyeToy: Kinetic
Serious Sam 2
Nightmare before Christmas:
Oogies Rache
NBA Live 06

## Tests
Fahrenheit
MotoGP 3
Resident Evil Outbreak File #2
Ys: The Ark of Naphishtim
187 Ride or Die
Garou: Mark of the Wolves (Import)
Outlaw Tennis
Charlie und die Schokoladenfabrik
Colosseum: Road to Freedom

### Test Short Cuts
Ghost Recon 2: Summit Strike
Gunbird Special Edition
Psyvariar Complete Edition

Super Monkey Ball Deluxe
Madden NFL 2006

## Handheld

### Handheld-Trailer
Burnout Legends

### Handheld-Previews
F1 Grand Prix
WRC
Nanostray

### Handheld-Tests
Advance Wars Dual Strike
Ridge Racer
Wipeout Pure
Metal Gear Acid
Need for Speed Underground Rivals
Virtua Tennis World Tour
Colin McRae Rally 2005 plus
DTM Race Driver 2
Tony Hawk's Undergound 2
Lumines
Mercury
Untold Legends
NBA Street Showdown
Everbody's Golf
Spider-Man 2
Darkstalkers Chronicle:
The Chaos Tower
World Tour Soccer
Ape Academy
Smart Bomb

## Extended
Panasonic 3DO
GTA: San Andreas –
"Hot Coffee"-Sex-Cheat

## AnyMAN!AC
Synchro: ShenMUA!

## Credits / Outtakes

## DVD-ROM Teil
HD-Trailer: Project Gotham Racing 3
HD-Trailer: Gears of War

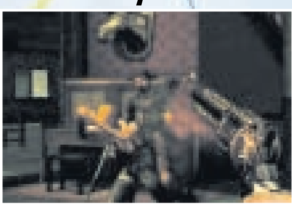


# Xbox 360 Offensive

Auf DVD läuten wir schon einmal die NextGen-Runde ein: Vier Spieletrailer für Xbox 360 gibt's zu bestaunen.



Gears of War



Frame City Killer

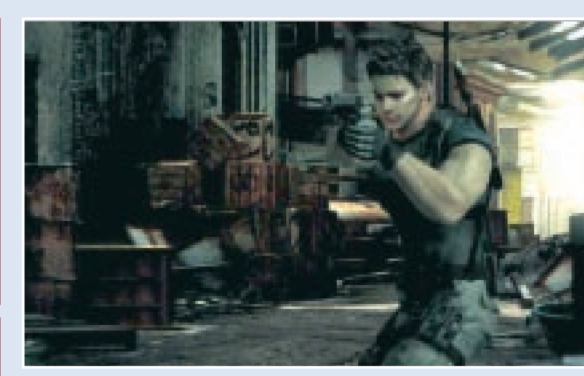


Gun

Project Gotham Racing 3

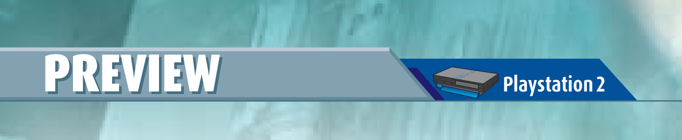
**Neu: Handheld**
Ab sofort bekommen die mobilen Konsolen ihren eigenen Platz auf DVD. Der Handheld-Bereich gliedert sich übersichtlich in Trailer, Previews und Tests.

**DVD-ROM**
Im 'hd-trailer'-Verzeichnis der DVD findet Ihr zwei Trailer in HDTV-Auflösung. Um diese abzuspielen, braucht Ihr einen leistungsfähigen PC und den Windows Media Player 9.



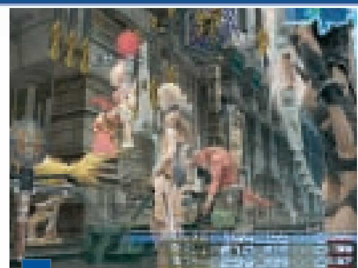
# RESIDENT EVIL 5

Action der nächsten Generation wartet im Trailer zu Capcoms kommendem Survival-Horror-Knaller.

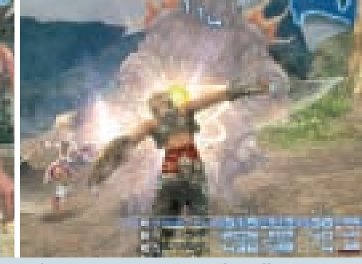



# Final Fantasy 12

**Altbewährte Präsentation, neue Spielmechanik: "Final Fantasy" wird ein ganzes Stück westlicher. Wir haben den neuen Rollenspiel-Blockbuster auf der Square-Enix-Party angespielt und interessante Eindrücke für Euch gesammelt.**







PS2 Die prächtigen 3D-Grafiken der letzten beiden PS2-Episoden wurden noch weiter verfeinert: Von Passanten bevölkerte, knallbunte Einkaufsstraßen und effektgeladene Gefechte holen aus der betagten Hardware das Letzte raus.

Getreu dem Motto 'Never change a running system' blieb Square in den letzten "FF"-Episoden seinem Konzept treu: Zwar änderte man Szenario und Charaktere, und auch das Spielprinzip selber wurde variiert – aber dem grundsätzlichen System blieb man treu. Mit Echtzeit-Elementen durchsetzte 'ATB'-Rundengefechte, massig Zufallsbegegnungen und die Beschwörung übernatürlicher Wesen, um selbst stärkste Gegner aus den Polygon-Socken zu hauen – wo "Final Fantasy" drauf stand, da war "Final Fantasy" drin.

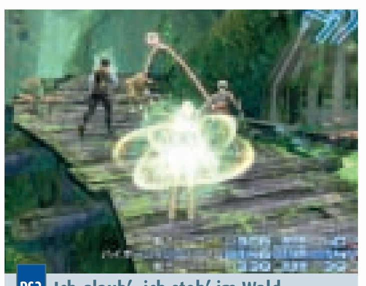
Jetzt soll sich alles ändern – oder zumindest vieles: Mit Akitoshi Kawazu statt wie bisher Yasumi Matsuno als ausführendem Produzenten ist Teil 12 auf dem besten Weg dahin, die größte spielerische Veränderung herbeizuführen, die "Final Fantasy" in den letzten zehn Jahren erfahren hat. Kein Wunder, denn im Gegensatz zum eher konservativen Matsuno gilt Kawazu als Befürworter innovativer Konzepte: Mit Titeln wie der "Ogre Battle"-Reihe und "Vagrant Story" führte er ebenso clevere wie ungewöhnliche Neuerungen ein. Seine Arbeiten sind nicht unumstritten, mitunter gelten seine komplexen Spielsysteme als zu verkopft und umständlich – aber für große Veränderungen steht sein Name auf alle Fälle. Und genau das scheint es zu sein, was sich Square-Enix für die Vorzeige-Serie herbeisehnt: eine Veränderung.



PS2 Wir haben es schon immer gewusst: Japaner haben eine Schwäche für Frauen im knappen Bunny-Kostüm.

## Warum?

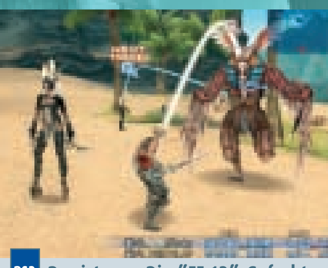
Was dahinter steckt, können wir bestenfalls vermuten. Allerdings wittern wir eine Neu-Positionierung der beiden stärksten Serien aus dem Square-Enix-Programm – "Dragon Quest" und "Final Fantasy". Erstere ist seit mehreren Rollenspiel-Generationen die in Fernost stärkere Reihe, Letzterer dagegen ist mit ihrer siebten Inkarnation ein Kunststück geglückt, dass der Enix-Blockbuster bis heute schuldig bleibt: die Eroberung des westlichen Marktes. Bei amerikanischen und europäischen Rollenspielern gilt "FF" als Pseudonym für Konsolen-RPGs, alle anderen müssen sich die Definition 'Abklatsch' gefallen lassen. Unbestritten ist aber ebenfalls der Siegeszug des PC-Rollenspiels: Nach jahrelangem Dornröschen-Schlaf hat das ehemals stärkste Heimcomputer-Genre seine angestammte Domäne zurückerobert. Vielleicht sind es eben solche Software-Perlen wie Bethesdas "Elder Scrolls"-Spiele und nicht zuletzt die zunehmende Verbreitung von Online-RPGs, die die Japaner ins Grübeln brachten und dazu bewegte, das nächste "Final Fantasy" an dem zu



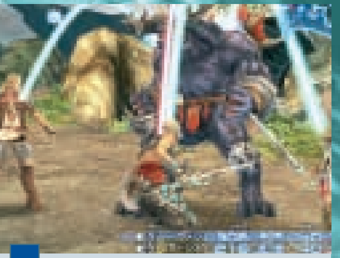
PS2 Ich glaub', ich steh' im Wald: Martialisches vor idyllischer Kulisse.



PS2 Typisch Square: Der mächtige Schönling mit der langen Mähne gibt den Oberfiesling.

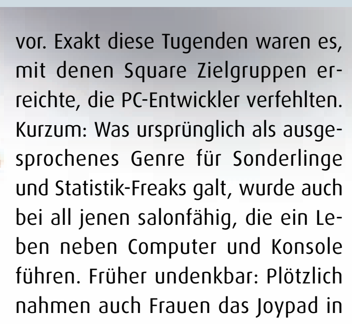


PS2 Das ist neu: Die "FF 12"-Gefechte laufen in Echtzeit ab.



PS2 Kein "Final Fantasy" ohne monströse Boss-Gegner!

orientieren, was auf dem PC schon lange zum guten Ton gehört. Keine Frage: Altlasten wie Zufallsgefechte oder nicht zuletzt der Wechsel in einen extra Kampfbildschirm gehören auf dem Computer schon lange ins Museum. In diesen Punkten hinken japanischen Spiele-Designer ihren westlichen Kollegen hinterher. Wenn es allerdings um das Erzählen einer spannenden Geschichte, eindrucksvolle Filmsequenzen, einfallsreiche Charaktere und professionelle Inszenierung geht, macht den Rollenspiel-Produzenten aus Fernost keiner was vor. Exakt diese Tugenden waren es, mit denen Square Zielgruppen erreichte, die PC-Entwickler verfehlten. Kurzum: Was ursprünglich als ausgesprochenes Genre für Sonderlinge und Statistik-Freaks galt, wurde auch bei all jenen salonfähig, die ein Leben neben Computer und Konsole führen. Früher undenkbar: Plötzlich nahmen auch Frauen das Joypad in die Hand, denn die wuschelhaarigen Traumprinzen aus dem Render-Märchenreich hatten ihr Herz erobert.

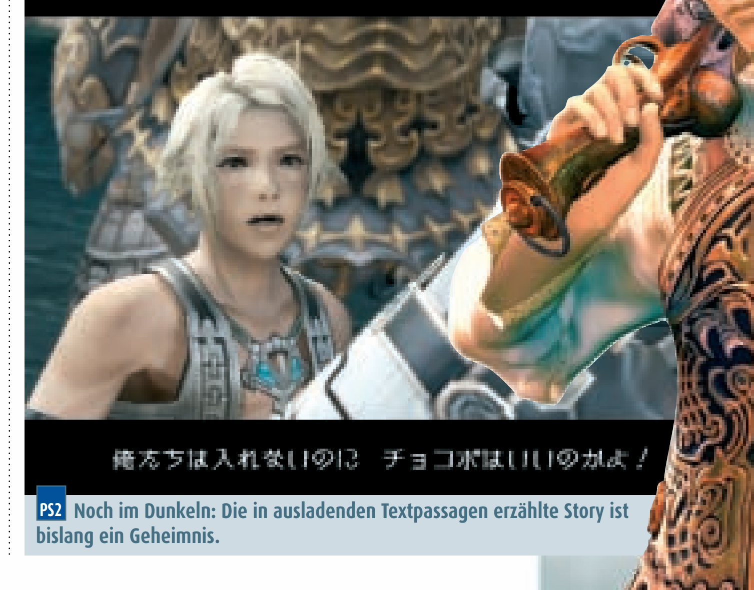


PS2 Wie gehabt: Eine bizarre Multikulti-Landschaft für facettenreiches Fantasy-Ambiente.

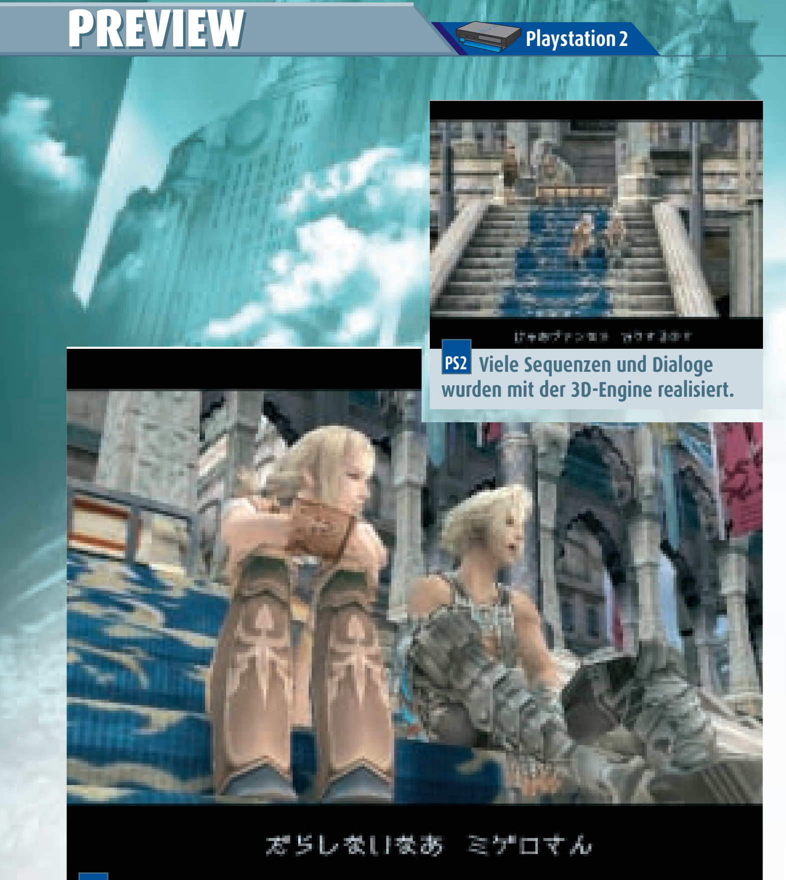




PS2 Springt auf Button-Druck zwischen den Figuren hin und her!

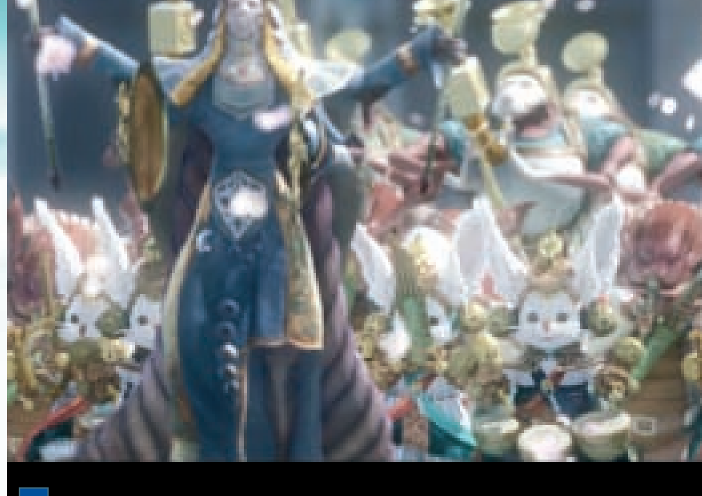



PS2 Noch im Dunkeln: Die in ausladenden Textpassagen erzählte Story ist bislang ein Geheimnis.

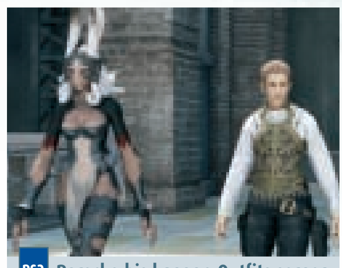


PS2 Viele Sequenzen und Dialoge wurden mit der 3D-Engine realisiert.

PS2 Gemütlicher Plausch auf den Treppenstufen: Van und seine Liebste genießen zwischen den Gefechten ein wenig traute Zweisamkeit.



PS2 Seit jeher "FF"-Markenzeichen: Die aufwändigen Zwischensequenzen.



PS2 Barocke bis knappe Outfits sorgen für eine ganz eigene Atmosphäre.







PS2 Klassisch: Stilvolle, untertitelte Dialoge erzählen die Geschichte.

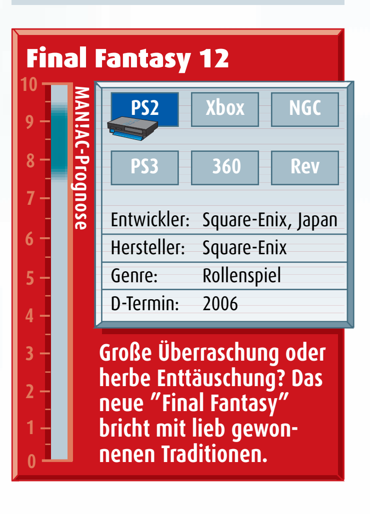
Schätzungsweise möchte man diesen Ruf nicht riskieren: Ob man die altehrwürdige Serie umfrisiert, um im Westen konkurrenzfähig zu bleiben? Und was ist mit Japan? Ganz klar: Für Fernost gibt's "Dragon Quest"!

## Es war schön

"Es war schön, ich muss gehen – auf Wiedersehen!": Ein Spielsystem, das Rollenspieler weltweit für beinahe eine Dekade an die Mattscheibe fesselte, verabschiedet sich. 'Das Neue' wurde überdeutlich von aktuellen 'Klick das Monster und schau zu'-Systemen auf dem PC inspiriert. Entsprechend erinnert die neue Scharmützel-Technik an die Gefechte aus dem Online-Ableger "FF 11". In der auf der Square-Enix-Party gezeigten Demo stolzierten Held Van und seine beiden Kollegen über einen von aufdringlichem Getier überlaufenen Sandstrand. Was immer unserem Helden dort auf die Pelle rückte – es war wie der Rest der Umgebung bereits von Weitem sichtbar und schrie förmlich "Hier bin ich, gebt mir eins auf die Mütze!" (oder anders: "Hier bin ich, noch könnt Ihr Euch verdrücken!"). Was dann passiert, kennen PC-Zocker zur Genüge: Ihr wählt den Wunschgegner, und schaut Eurem aktiven Charakter gemütlich dabei zu, wie er mit gezückter Waffe losmarschiert, um den Feind automatisch zu verdreschen. Indessen tippeln die Waffenbrüder brav hinterher, um erst ein paar Sekunden später zum Kampfgeschehen aufzuschließen und ihrerseits loszulegen. Ab jetzt läuft alles automatisch: Eure Charaktere schlagen zu, wirken Elementarzauber und heilen die Blessuren ihrer Gefährten – je nachdem, welche Taktik Ihr vorher via Kampf-Makro für die betreffende Figur festgelegt habt. Wollt Ihr einem Helden individuelle Kommandos geben, müsst Ihr in seine Schuhe schlüpfen, denn Ihr habt zu jeder Zeit immer nur Van oder einen seiner Gefährten, aber nie alle auf einmal unter Kontrolle. Aber Achtung: Auch hier braucht Euer Konterfei ein paar Sekunden, bis es wieder gefechtsbereit ist. Wann der geschlauchte Kerl erneut auf Befehle hört, verrät ein Balken – quasi eine Hommage an die ursprünglichen 'ATB'-Felder.

Da ab sofort alles in Echtzeit funktioniert, gehört Brettspiel-ähnliches Springen von Kampfteilnehmer zu Kampfteilnehmer der Vergangenheit an. Manche Spieler werden diese Beschleunigung der Gefechte begrüßen, andere werden einen akuten Kontrollverlust beklagen.

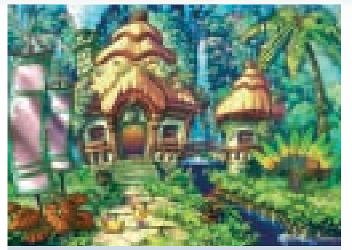
Persönlich sorgen wir uns im Moment mehr um die Animationen: Weitsicht, herrliche Texturen und detaillierte Figuren wussten schon jetzt zu überzeugen – aber auf dem Weg zum Kampf gab die neue "FF"-Truppe ein unfreiwillig komisches Bild ab, wie sie mehr schlecht als recht auf die Gegner zuruckelte. Hierfür hoffen wir noch auf Besserung. *rb*





# Fest der Rollenspiel-Square-Enix-Party 2005

**Sie stehen für Rollenspiel-Erlebnisse der Superlative: Die inzwischen liierten Software-Häuser Square und Enix präsentierten auf dem Makuhari-Messegelände ein fantastisches Programm rund um "Final Fantasy", tragische Helden und possierliche Schleimklumpen.**

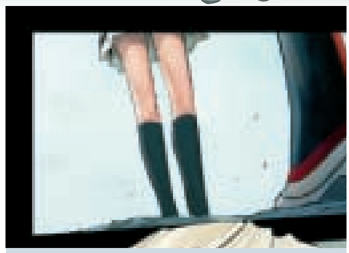


Wird ein System-umspannender Rundumschlag: "World of Mana Project".

Vor knapp über zwei Jahren haben sich "Final Fantasy"-Erfinder Square und Enix zusammengetan. Letzterer ist ebenfalls langjähriger Rollenspiel-Experte: Die knuffige RPG-Serie "Dragon Quest" (mit Charakter-Designs von "Dragon Ball"-Pinsler Akira Toriyama) ist bei uns unbekannt (lediglich die PSone-Episode schaffte es bis nach USA), in Japan dagegen verkaufen sich die Abenteuer rund um possierliche Schleimbeutel und kleine Wuschelhaar-Punks millionenfach. Zwar hatte man mit "Dragon Quest", der "Star Ocean"-Reihe und Einzelstücken à la "Valkyrie Profile" (PSone) weit weniger Eisen im Feuer als Konkurrent Square – aber dafür verpulverte man die sauer verdienten Yen auch nicht für Mega-Flops wie "Final Fantasy Online" oder den "FF"-Film "Die Mächte in Dir". Das Ergebnis: Eine von Enix dominierte Liason – entsprechend hat sich auch im ehemaligen Square-Line-up einiges getan. Auf der einen Seite wagt man weniger Experimente als früher und konzentriert sich mit gleich mehreren "Final Fantasy 7"-Spin-Offs auf den bisher erfolgreichsten Teil der Serie. Auf der anderen Seite lässt man viel Altbewährtes hinter sich und präsentiert den "FF"-Jüngern einen zwölften Teil mit mutigen Neuerungen (mehr ab S. 8). Überhaupt gab es auf dem berühmten "Makuhari Messegelände" in Tokio jede Menge zu sehen: Außer dem "Final Fantasy 7"-Film "Advent Children" (ab September in Japan für rund 30.000 Yen, also ca. 250 Euro für die limitierte Edition) durfte die versammelte Menge spielbare Versionen vom neuen "Kingdom Hearts", "FF 7: Dirge of Cerberus", die aufgepeppte Xbox-360-Umsetzung von "Final Fantasy 11", den dritten Teil des Kult-Rollenspiels "Grandia", das "Dragon Quest"-Knobelspiel "Slime Mori Mori 2" für Nintendos DS sowie das dreiteilige Großprojekt "Code Age Commanders" bewundern. MAN!AC hat für Euch alle kommenden RPG- und Adventure-Highlights Probe gezockt!



PS2 Die "Front Mission"-Mechs stapfen bald online – auf PS2 und PC.

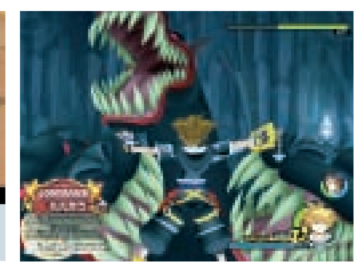


Für Manga-Leser interessant: Der Comic zu "Code Age Commanders".

## Kingdom Hearts 2

Wieder bitten Disney und "Final Fantasy"-Prominenz zum Adventure-Tanz: Nach einem erfolgreichen GBA-Ausflug und der Manga-Reihe aus der Feder von Shrio Amano verschlägt es Sora & Co. wieder auf die PS2. Auf der Square-Enix-Party stand eine spielbare Demo bereit, mit der Besucher Ausflüge in gleich mehrere Disney-Welten wagten – darunter die von "Mulan", "Die Schöne und das Biest" und "Aladdin". Am auffälligsten mutete bisher der Ausflug in das berühmte Disney-World-Schloss (frei nach Schloss Neuschwanstein) an – aber statt Dornröschen oder der bösen Königin residiert hier Mickys Herzdame Minnie. Doch bevor die süße Maus ihren Thron wieder besteigen darf, müssen Sora und sein Gefolge ihrer Hoheit eine Schneise durch Herzlose und ähnlich böses Pack schlagen. Bei flotter Action-





PS2 Abenteuer an der Seite von Belles Biest und gemeinsam mit Donald Duck gegen Hades' Höllenhunde: "Kingdom Hearts 2" war neben "FF 12" der Messe-Hit.

-Riesen

Steuerung und effektvollen Team-Manövern zeigt sich Prinzessin Minnie ähnlich schlagfertig wie ihr Micky – von wegen hilfloses Frauchen!

## Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus

Die Bestie unter den "Final Fantasy 7"-Charakteren bekommt ihr eigenes Spiel: Anders als der "FF 10"-Ableger ist "Dirge of Cerberus" aber kein Rollenspiel – stattdessen erledigt Vincent Valentine seine Widersacher als waschechter Action-Recke. Wahlweise als Ego-Ballermann oder Kampfsport-Spezialist räumt der ehemals versteckte Charakter unter Mensch wie Monster auf: Erledigt Ihr die Widersacher mit Euren Klauen und blitzschnellen Schlag-Combos, wechselt das Spiel von der Ego- in die Verfolgerspektive. Außerdem dürft Ihr Euch aus diesem Blickwinkel in ein wütendes Werbiest verwandeln und Eurer animalischen Seite freien Lauf lassen. Aber trotz dieser explosiven Mischung und der über zweijährigen Entwicklungszeit konnte der Titel noch nicht so recht überzeugen. Eine etwas konfuse Steuerung und nicht zuletzt die unglückliche Belegung des R1-Buttons (muss für Angriffe und den Wechsel in die Ego-Ansicht herhalten) ließen Wünsche offen – aber bis zum Japan-Release Ende des Jahres hat man ja noch reichlich Zeit für den Feinschliff.

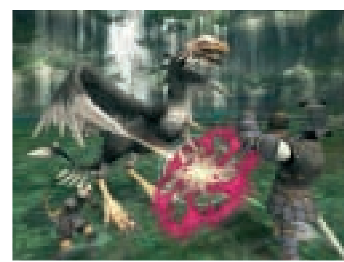
PS2 Liehaber lauern auf "Grandia 3": Sympathische Comic-Kerlchen, wuchtige Kampf-Combos und ein angenehm flottes Spielsystem sind wie immer Trumpf!

## Grandia 3

Diesmal im Auftrag von Square-Enix, aber noch immer von GameArts kommt der dritte Teil des Rollenspiel-Geheimtipps: Wie im Erstling (Saturn, PSone) sollen putzige Grafiken und warme Farben dominieren, der reichlich morbide und schräge Stil der zweiten Episode (Dreamcast, PS2) ist Vergangenheit. Das bewährte Kampfsystem bleibt erhalten: Zwar funktionieren Zaubersprüche, Objekt-Einsatz und Angriff nach wie vor über Menüs – aber bummeln dürft Ihr deshalb



PS2 Knuffige Kerlchen und finstere Szenarien gibt's im "FF 7"-Action-Spin-Off "Dirge of Cerberus": Prügelt und ballert als Vincent Valentine!





360 Der nächste Versuch: Squares glückloses "FF 11" für Xbox 360.



PS2 Hier seht Ihr die PS2-Version von "Code Age Commanders": Gene sowie seine Kollegen sind halb Mensch, halb Datenwesen. Als solche erleben sie kampflastige Abenteuer im virtuellen Raum.

noch lange nicht. Ein Balken zeigt Euch, wann Ihr an der Reihe seid und wie viel Zeit Euch bleibt, bis Kollegen bzw. Widersacher zuschlagen. Aber Obacht: Die entsprechenden Markierungen rauschen in Echtzeit an Euch vorbei, also beeilt Euch! In der gezeigten Demo durften wir mit einer vorgefertigten Gruppe durch allerlei Dungeons wuseln und den Monstern mit starken Spezialattacken einheizen – und obwohl jede Menge passiert auf dem von Helden, Echsengegnern und Effekten überfüllten Bild, bleibt das Spiel bei stolzen 60 Bildern pro Sekunde: Respekt!

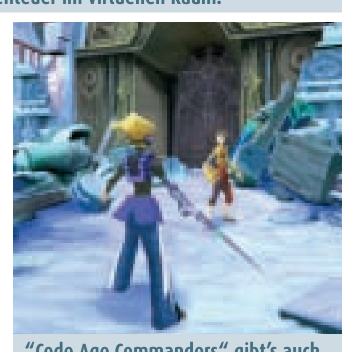
## Dragon Quest Mori Mori 2

Unter der Rubrik 'Fernost-Skurrilität' verbuchen wir den obskuren "Dragon Quest"-Ableger für Nintendos DS. Eigentlich sind die berüchtigten Slimes Gegner für Einsteiger-Charaktere – aber inzwischen avancierten die niedlichen Schleimbeutel zu echten Kultobjekten, zu haben als Schlüsselanhänger, Plüschtier sowie vielen anderen, ganz und gar nicht klebrigen Merchandise-Inkarnationen. In "Mori Mori 2" erlebt Ihr die RPG-Welt aus der Perspektive des Monsters: Findet Eure schmierige Familie, bevor die gallertrünstigen Helden es tun!





NDS So sieht die Action-Knobelei "Dragon Quest: Mori Mori 2" auf den DS-Schirmen aus: Oben erkennt Ihr die Auswirkungen des Gefechts im Detail.



"Code Age Commanders" gibt's auch für das Handy. Hier dürfen…



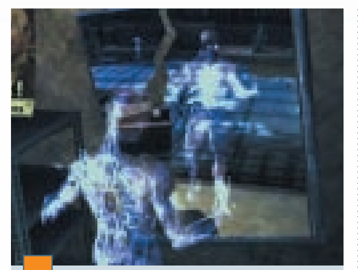
…japanische Spieler ihre Figuren für den PS2-Ausflug drillen.

## Code Age Commander

Bisher gänzlich unbekannt ist die neue Spiele-Marke von Yusuke Naora (hat sich seine Lorbeeren für die Art Direktion von "FF 7", "FF 8", "FF 10", "Advent Children" und die "Saga"-Reihe verdient): Der Chef von Square-Enix' Entwicklungs-Abteilung Warhead (fabriziert u.a. fleißig Handy-Spiele) präsentiert mit "Code Age Commanders" gleich eine ganze Reihe von Produkten – darunter der gleichnamige Comic und ein Handy-Spiel, das mit der PS2-Version von "CAC" gekoppelt wird. Bei der spielbaren Demo schlüpften wir in die Texturhaut von Hauptcharakter Gene – der gehört wie seine beiden Kollegen Fiona und Gerald (lassen sich wahlweise von Euch oder vom Computer kontrollieren) zur Spezies 'War Head' – Lebewesen, die halb Mensch, halb "Coded" sind. Letztere geben in "CAC" das Feindbild und werden ähnlich wie in "Kingdom Hearts" via Echtzeit-Kontrollen auseinander genommen. Steuert mit zwei Angriffs-Buttons rechte bzw. linke Hand des aktiven Charakters und greift so auf ein ganzes Arsenal komplexer Combos zurück! Wer sich dabei besonders geschickt anstellt, der initiiert durch den Einsatz eines Spezialmanövers einen 'Code Drive': Das Resultat ist ein Quick-Time-Gefecht, bei dem ihr wie "God of War"-Hakennase Kratos die eingeblendeten Buttons drückt, um Euren Widersacher zu 'decodieren'. *rb*

# Geist

**Fast schon in Vergessenheit geraten: Nintendos ehrgeiziges Ego-Adventure nähert sich der Fertigstellung. MAN!AC durfte exklusiv einen Blick auf die fast finale Version werfen.**



NGC Wer bin ich? Raimi begutachtet seine neue, durchsichtige Form.

Glaubt Ihr an Geister? Nein? Nintendos gleichnamiges Ego-Adventure wird Euch eines Besseren belehren. "Geist" versetzt Euch in die unglückliche Lage von Protagonist John Raimi, der nach einem verpatzten Geheimauftrag auf dem Experimentiertisch skrupelloser Wissenschaftler landet. Anders als ihre Genrekollegen werkeln die Weißkittel nicht an einem todbringenden Virus oder der ultimativen Vernichtungswaffe, sondern haben eine Maschine entwickelt, die das Bewusstsein vom Körper trennt. Die Wirkung der monströsen Apparatur bekommt Raimi am eigenen Leib zu spüren: Er wird 'geisterfiziert' und wandelt fortan als transzendentes Wesen durch die Forschungslaboratorien der Volks Corporation.

Neu ist die Idee vom hüllenlosen Polygonpendant nicht. Bereits seit über drei Jahren werkelt das in Orlando ansässige Studio n-Space schon an "Geist". Ob übersinnliche Kräfte die Fertigstellung verzögern oder die Herren Entwickler sich lieber von der Sonne Floridas verwöhnen lassen, können wir nur erahnen. Im Oktober wird die Geduld der Gamecube-Fans endlich belohnt. Doch hat sich die lange Wartezeit auch gelohnt? Ein finales Fazit können wir erst mit dem Test geben, eine zuverlässige Prognose erhaltet Ihr bereits jetzt. Nintendo besuchte uns mit einer fast fertigen US-Version und wir durften "Geist" ausführlich (vier von insgesamt neun Missionen) Probe spielen.

## Hüllenlos = machtlos?

Bevor der Spuk beginnt, steht Unterhaltung im klassischen Ego-Shooter-Stil auf dem Spielplan. Mit der kümmerlichen Digipistole gegen schwer bewaffnete Wachmänner wird eines schnell klar: Die Wurzeln von "Geist" liegen nicht im Shooter-Genre, sondern finden sich im Action-Adventure. Dementsprechend behäbig gibt sich die Steuerung aus der First-Person-Perspektive. Weil reines Ballern in n-Spaces Ego-Abenteuer jedoch eine Nebenrolle spielt, sei dieses Manko großzügig verziehen.



NGC Stures Ballern führt bei den meisten Bossgegnern selten zum Erfolg. Die richtige Taktik und Eure Geisterfähigkeiten zwingen die Kreatur in die Knie.

Mit Beginn des zweiten Levels wird "Geist" dann seinem Namen gerecht: Das Bewusstsein brutal vom Körper getrennt, denkt Raimi nicht im Traum daran, mit seinen Peinigern zu kooperieren und büchst mit Hilfe eines Geistermädchens aus der Verwahrung aus. Aus noch unbekannten Gründen teilt das Mädel Euer Schicksal. Glück für Euch, macht Euch die Kleine doch mit den grundlegenden Fähigkeiten Eurer neuen Existenz

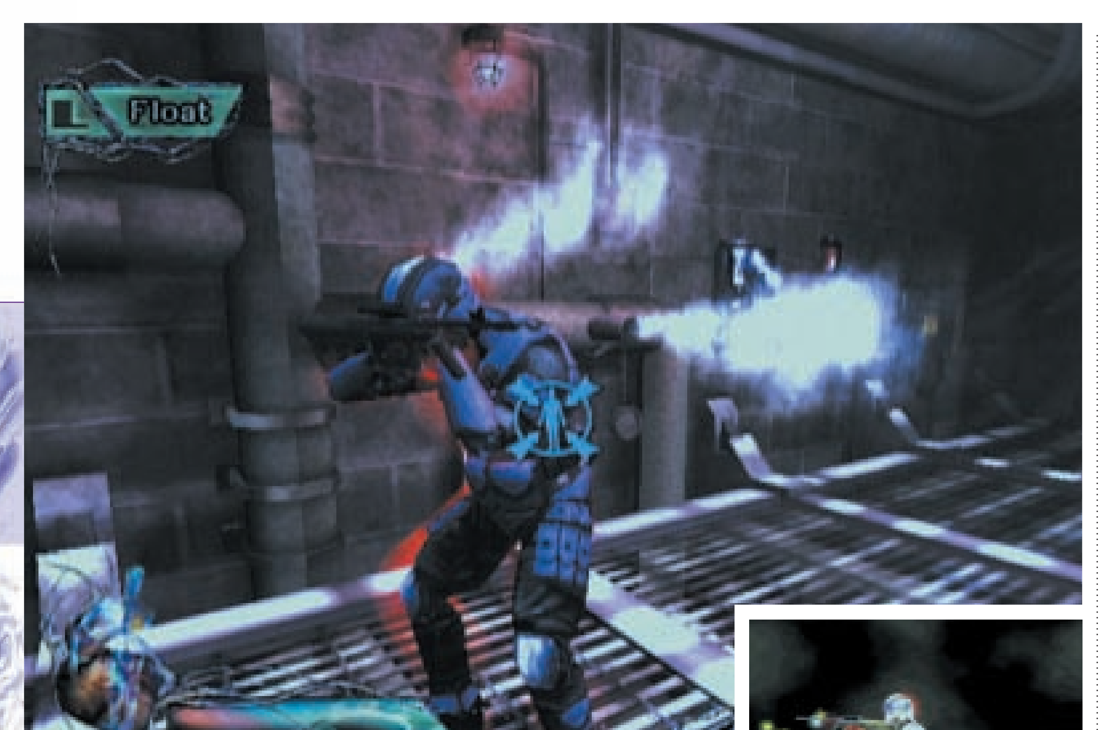






NGC Schreck-Kaskade: Um eine Person oder ein Tier zu erschrecken, müsst Ihr in vorgegebene Gegenstände (etwa einen Fernseher) schlüpfen. Durch Geräusche und Bewegungen lockt Ihr schließlich Euer Opfer – hier Ratten – an. Bei der anschließenen Grusel-Demonstration fährt den Tierchen dann der Schreck in die Glieder (von links).




NGC Lohn der Mühen: Die rote Aura um den Wachmann zeigt, ob Euer Spuk erfolgreich war und Ihr den Körper übernehmen könnt (rechts).

vertraut. Schweben, durch winzige Löcher in Wänden schlüpfen sowie Unsichtbarkeit gehören zu den Vorteilen eines Gespenstes. Mit der Geisterwerdung geht vor allem ein gewaltiges substanzielles Problem einher: Als körperloses Wesen könnt Ihr weder Türen öffnen, Knöpfe drücken noch gegen Feinde kämpfen. Abhilfe schafft ein neuer Körper, doch woher nehmen? Während Ihr Gegenstände nach gutdünken besetzen könnt, besitzen lebende Objekte eine Art Schutzmechanismus gegen ungebetene Eindringlinge. Doch wo ein Wille, da ein Weg: Die Kontrolle über einen fremden Körper erlangt Ihr über die Angst des Opfers, ein gut platzierter Spuk ist Eure 'Eintrittskarte'. Für einen Geist die wohl einfachste Aufgabe der Welt. Während das Spielgeschehen um Euer Alter Ego herum in Zeitlupe abläuft, halten wir nach passenden Gruselobjekten Ausschau. Vor einer Kontrollkonsole leuchtet plötzlich ein Symbol auf und signalisiert damit seine willige Zusammenarbeit. Also schlüpfen wir mit einem Knopfdruck in die Schaltkreise und bringen das Gerät zum Explodieren. Aufgeschreckt durch den Lärm nähert sich ein Wachmann, umgeben von einer gelb gefärbten Aura als Zeichen angespannter Nerven. Konträr zum Straßenverkehr kommt Ihr bei "Geist" jedoch erst bei Rot in Fahrt. Mit der defekten Konsole lässt sich allerdings niemand mehr erschrecken, der Mülleimer direkt neben der Wache bietet sich als nächstes Gefäß an. Nach ein bisschen von Geisterhand bewegtem Abfall ist das Opfer schließlich eingeschüchtert und empfänglich für die Übernahme.

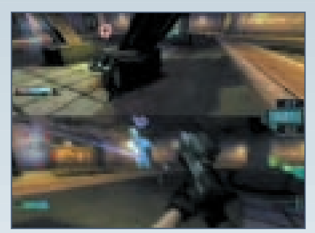
## Geistergrafik

Die Spielmechanik von "Geist" habt Ihr schnell verinnerlicht, müsst Ihr sie doch ständig anwenden und funktioniert sie auch bei jedem Lebewesen – egal ob Mensch, Hund, Ratte oder Fledermaus. Variabilität beweisen die Entwickler bei der Auswahl der Schreck-Objekte: Verschießt mit einem Getränkeautomaten Cola-Dosen, verwandelt ein Spiegelbild in eine hässliche Fratze oder greift mit Roboterarmen nach wehrlosen Technikern. Einmal erschreckt, könnt Ihr einen Körper beliebig oft verlassen und wieder übernehmen. Stirbt Eure aktuelle Hülle, wandelt Ihr wieder als Geist durch die Welt.

Nur in seltenen Fällen steht Ihr vor dem Game Over, etwa bei einem der regelmäßigen Bosskämpfe gegen monströses Ungetier. In ihrer Überheblichkeit haben die Wissenschaftler der Volks Corporation das Tor zu einer anderen Dimension aufgestoßen und dämonischen Kreaturen Zugang zu unserer Welt ermöglicht. Von einer "Doom 3"-Grusel-Atmosphäre ist "Geist" jedoch weit entfernt – sowohl spielerisch wie technisch. Während das innovative Körper-Wechsel-Dich-Prinzip auf lange Zeit Spielspaß verspricht, hinkt die grafische Umsetzung dem aktuellen Konsolen-Standard hinterher. Wer es mit der Optik aber nicht so genau nimmt, bekommt mit "Geist" ein erfrischend anderes Ego-Abenteuer geboten. *jw*




### Wer kontrolliert wen im Multiplayer?



Auch wenn es nicht danach aussieht, das "Geist"-Körperwandel-Feature ist Multiplayer-tauglich. Im Deathmatch schlüpfen bis zu vier Geister-Spieler in herumstehende Körper. Interessanter dagegen der Modus 'Hunt': Hier verkörpert ein Spieler den Geist, ein anderer den Menschen. Ersterer versucht, den Körper seines Kontrahenten zu übernehmen und gegen dessen Kontroll-Bemühungen in verschiedene Fallen zu dirigieren.

NGC Benutzerfreundlich, Teil 1: Dank unbegrenzter Munition werden die Ballereinlagen nur selten zum Problem.



NGC Benutzerfreundlich, Teil 2: Sobald Ihr mit Gegenständen interagieren könnt, wird das Aktions-Symbol eingeblendet.



Playstation 2  Xbox Gamecube

# James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau

**Für alle, die Sean Connery für den besten Bond aller Zeiten halten, hat Electronic Arts das perfekte Agenten-Abenteuer.**


XB Wer einzelne Körperteile anvisiert, bekommt mehr Upgrade-Punkte.

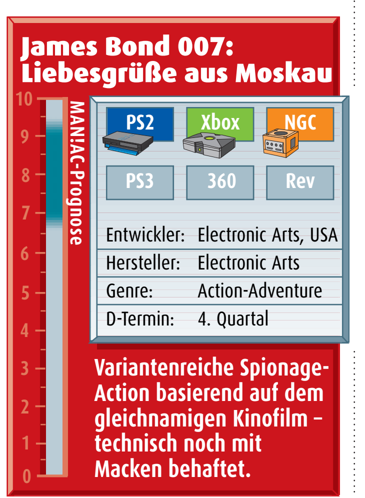
Während man sich in Hollywood noch den Kopf über den nächsten Bond-Mimen zerbricht, steht der virtuelle Hauptdarsteller fürs kommende Software-Abenteuer von 007 längst fest. Im Auftrag von EA schlüpft Sean Connery erneut in die Rolle der Geheimdienst-Ikone – im digitalen Remake des Bond-Klassikers "Liebesgrüße aus Moskau".

## Ein Bond für alle Fälle

Im Gegensatz zu "GoldenEye: Rogue Agent" kommt die brandneue Episode nicht als Ego-Abenteuer daher, sondern orientiert sich am Vorjahres-Bond "Alles oder Nichts". Die digitale Doppelnull lenkt Ihr demnach aus der Third-Person-Perspektive durch die texturierten Filmkulissen. Damit rücken die Entwickler ihren lizenzierten Agenten nicht nur ins rechte Licht, sondern stellen ein weiteres Mal dessen Schleichkünste unter Beweis: In bester "Splinter Cell"-Manier kann sich Bond vor neugierigen Blicken verbergen, mit dem Rücken an der Wand um Ecken spähen sowie Gegner lautlos niederstrecken respektive gezielt aufs Korn nehmen. Dank komplexem Zielsystem ballert Ihr die Widersacher aber nicht einfach über den Haufen. Stattdessen dürft Ihr Kopf, Arme und Torso getrennt anvisieren. Bei genauerem Hinsehen schleppen viele Schurken außerdem Granaten oder Walkie Talkies herum. Nehmt Ihr diese Gegenstände ins Ziel, kappt Ihr die feindliche Funkverbindung oder schickt den Gegner mit einer Explosion ins Digi-Nirvana.

Perfekte Kopfschüsse sowie gesprengte Granaten befriedigen jedoch nicht nur das eigene Selbstwertgefühl, sie dienen auch dem Charakter-Upgrade. Ihr habt richtig gelesen. Im neuen Bond haben rudimentäre RPG-Elemente Einzug gehalten: Je häufiger Bond mit einer Waffe hantiert, desto versierter wird er im Umfang. Wer seine Gegner schließlich besonders effektiv um die Ecke bringt, levelt Lebensleiste und Rüstung auf. Weil schon die Vorlage "Alles oder Nichts" verschiedene Genres zu einem Spiele-Potpourri vermischte, dürfen auch bei "Liebesgrüße aus Moskau" Fremdeinflüsse nicht fehlen. Neben Baller- und Schleich-Aktionen geht Ihr mit einem Jetpack in die Luft oder lasst Euch mit diversen Vehikeln auf halsbrecherische Verfolgungsjagden ein. Gadget-Bastler Q sorgt nicht nur mobil für die richtige Ausrüstung: Ob Laserschneider oder fliegende Minidrohne mit Sprengsatz – Qs geniale Helferlein garantieren Bond in jedem Fall einen stilvollen Abgang. *jw*


XB Während "Liebesgrüße aus Moskau" durch abwechslungsreiche Missionsstruktur gefällt, lassen Kamera und Gegner-KI noch zu wünschen übrig.


**James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau**

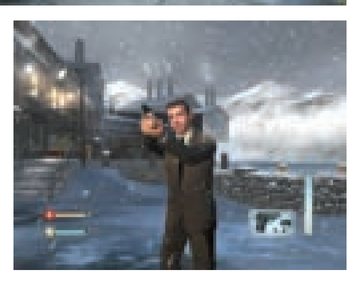
MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Electronic Arts, USA |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | 4. Quartal |

Variantenreiche Spionage-Action basierend auf dem gleichnamigen Kinofilm – technisch noch mit Macken behaftet.


XB Voll auf die Zwölf: Mit der richtigen Knopfkombination poliert Ihr dem Gegner fies die Visage. Dank unkomplizierter Steuerung ist Bond Herr aller Lebenslagen.



MIDWAY

# MORTAL KOMBAT
## SHAOLIN MONKS

### RAUS AUS DER ARENA, REIN INS ADVENTURE

Raiden hat seine beiden mächtigen Shaolin Mönche Liu Kang und Kung Lao entsandt, um den Kampf aus der Arena in die Außenwelt zu tragen. Auf dieser Reise von epischem Ausmaß, die vor Geheimnissen und Gefahren strotzt, müssen sie verborgene Geheimnisse lüften, lebensgefährliche Gebiete erkunden und die tödlichsten Widersacher bekämpfen, um die Kontrolle über das Mortal Kombat Universum zu erlangen.



Kämpfe als Kung Lao oder Liu Kang, entweder allein oder gemeinsam im Team.



Bekämpfe mächtige Endbosse wie Goro, Baraka, Scorpion, Reptile und weitere legendäre Rivalen.





Mit dem neuen MK Multi-Directional Kombat System greifst du deine Gegner in alle Richtungen an.



Erledige deine Widersacher mit unzähligen Special Moves, inklusive neuen Multalities und teuflischen Brutalities.

www.mkmonks.com

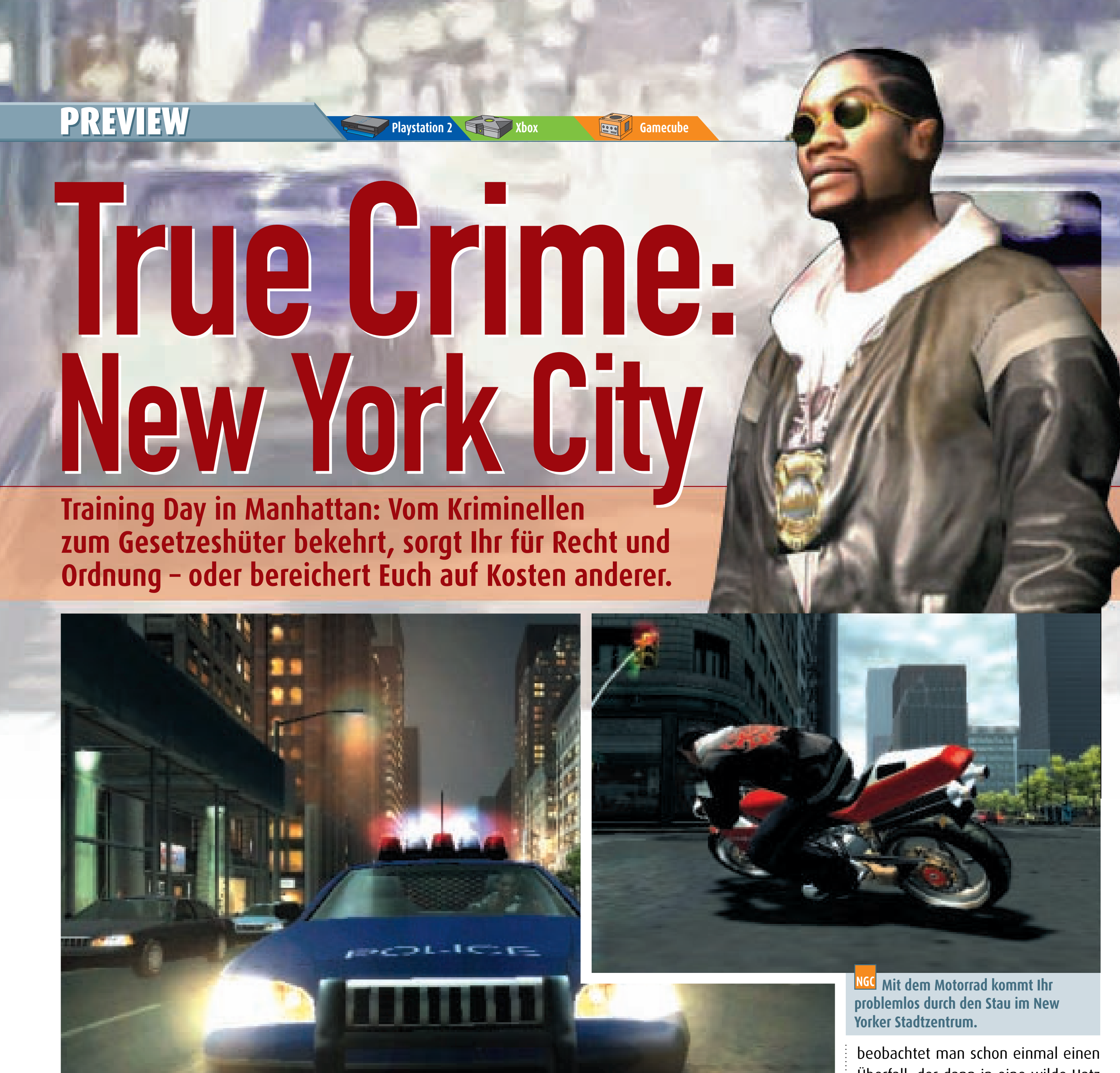





PlayStation 2

# True Crime: New York City

**Training Day in Manhattan: Vom Kriminellen zum Gesetzeshüter bekehrt, sorgt Ihr für Recht und Ordnung – oder bereichert Euch auf Kosten anderer.**




NGC Mit dem Motorrad kommt Ihr problemlos durch den Stau im New Yorker Stadtzentrum.

NGC Spannende Verfolgungsjagden im Streifenwagen gibt's nur für die Crème de la Crème der Polizei. Arbeitet Ihr schlampig, werdet Ihr zum einfachen Straßencop degradiert und müsst Euch erst wieder beim Strafzettel-Schreiben beweisen.

2003 hatte "Grand Theft Auto" die Konsolenwelt bereits fest im Griff, einzig "True Crime: Streets of LA" konnte es mit dem Genre-Primus aufnehmen. Als Polizist musstet Ihr zu Fuß und motorisiert Verbrecher jagen und sie in bester Actionfilm-Manier verhaften. Eine durchaus spaßige Mischung, wie die 87% in unserer Jubiläums-MAN!AC (Ausgabe 12/03) beweisen. Zwar musste sich das Spiel etwas Häme vom großen Vorbild gefallen lassen ("True Crime: Street Cleaner" Schilder weisen im neuesten "GTA" auf eine Müllhalde hin), doch die weltweit über fünf Millionen verkauften Einheiten dürften das erträglich machen. Während Rockstar die Handlung für ihr neuestes Werk an die Westküste verlegten, springt man bei Luxoflux an die Ostküste – mitten ins Herz von New York City.

## Rumble In The Bronx

Ein großer Trumpf des ersten "True Crime" war die originalgetreue Nachbildung der Straßen von Los Angeles. Das soll es im zweiten Teil auch geben: Zwar nicht ganz New York, aber immerhin der komplette Stadtteil Manhattan, mit so berühmten Sehenswürdigkeiten wie dem Times Square, wird GPS-getreu nachgebaut. Und leben soll die Stadt auch noch. Nicht nur, dass Ihr Euch mit Taxi, U-Bahn, Auto und Motorrad in ihr fortbewegen könnt, auch die Gebäude sollen begehbar sein und so unter anderem für authentische Verfolgungsjagden sorgen. Schließlich seid Ihr ja als Polizist unterwegs, und da beobachtet man schon einmal einen Überfall, der dann in eine wilde Hatz durch Hell's Kitchen ausartet. Arbeitet Ihr übrigens brav als Verbrechensbekämpfer, macht sich das auch am Straßenbild bemerkbar. Eine friedliche Nachbarschaft strahlt und glänzt, von Kriminalität verseuchte Straßen vermüllen zusehends. Für die Lebensqualität in der Stadt seid Ihr also direkt mitverantwortlich. Kein Wunder, denn in "True Crime: New York City" spielt Ihr jeden Tag 'guter Cop, böser Cop'.

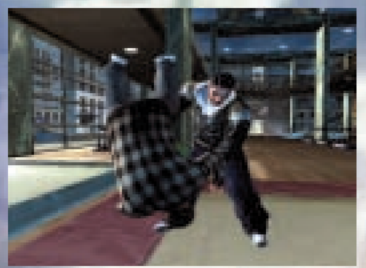
## Das Gesetz der Straße

Marcus Reed, der Held des Spiels, wuchs als Kleinkrimineller in den Straßen der Großstadt auf. Jetzt hat er den Sprung zur Polizei geschafft, doch seine Vergangenheit lässt ihn nicht los. Sein Vater, selber gut im Gangster-Geschäft, dient ihm als






XB Nach ein paar Trainingseinheiten mit dem Polizei-Sensei würzt Ihr Euer Straßen-Kung-Fu mit ein paar astreinen Drehkicks.





XB In der Polizeischule (oben) trainiert Ihr für den Ernstfall (unten).

Informant, seine alten Kumpels aus Gang-Tagen trachten ihm nach dem Leben. Außerdem sucht Marcus den Mörder seines Mentors Terence. Und um den zu finden, ist ihm jedes Mittel recht. So löst Ihr Fall um Fall in Manhattan, immer auf der Suche nach dem entscheidenden Hinweis. Ihr verhaftet Gangster und verhört diese – mal hart, mal zart. Ihr lasst Euch bestechen und bereichert Euch an Euren Schützlingen, oder Ihr spielt den Moralischen und widersteht jeder Korruption für eine saubere, bessere Welt. Jedes Klischee amerikanischer Cop-Filme und Serien wird bedient, dafür sorgen nicht zuletzt "NYPD Blue"-Autor Bill Clarke und dessen Kollege Tom Walker, die als Berater für "True Crime" dienten. Dass die Action dabei nicht zu kurz kommt, versteht sich von selbst. Denn wer illegale Fight Clubs und Straßenrennen infiltriert, muss sich ja schließlich zu wehren wissen. Im Polizei-Trainingszentrum lernt Ihr den Umgang mit der Schusswaffe sowie eine effektive Mischung aus Thai Boxen und Straßenkampf. Schuss- und Nahkampfwaffen dürft Ihr sogar in jeder Hand führen, beidhändigen John-Woo-Schießereien steht also nichts im Wege. Ein Fahrertraining gibt's natürlich auch, schließlich müsst Ihr fast jede erdenkliche Art von Vehikel durch New York Citys Straßen navigieren. Oder umweltbewusst mit der U-Bahn fahren. *dm*



XB Nur die Markennamen fehlen, ansonsten ist die Darstellung des New Yorker Times Square bis ins kleinste Detail gelungen.








PS2 Schlamperei mit Folgen: Aus einer ansehnlichen Nachbarschaft (oben) wird schnell ein trostloses Viertel (oben rechts). Das U-Bahnnetz ist voll befahrbar (rechts).

**True Crime:** New York City

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Luxoflux, USA |
| Hersteller: | Activision |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | 4. Quartal |

**Vielversprechendes Cop-Drama, das mit viel Story, reichlich Action und einem großen Spielplatz frech im "GTA"-Revier wildert.**




# The Suffering: Ties That Bind

## Dreckig, klaustrophobisch, brutal: Midway versetzt Euch in eine bizarre Albtraumwelt, die selbst den "Silent Hill"-Machern zur Ehre gereichen würde.

Zwei Dinge hat der ehemalige Todeszellen-Insasse Torque aus der ersten "Suffering"-Erfahrung gelernt: Aschfahle Düster-Szenarien sowie der großzügige Umgang mit Pixelblut machen noch keinen "Resident Evil"-Killer und ein leichenübersäter Feldzug gegen ein Mutantenheer bringt dem Helden die ermordete Ehefrau auch nicht zurück. Doch der geheimnisvolle Oberschurke Blackmore, die nach Macht strebende "Foundation"-Gruppe sowie der ständige Kampf mit den inneren Dämonen lassen den verstörten Waffennarren nicht zur Ruhe kommen. Von fürchterlichen Visionen getrieben, sinnt er auch in Teil 2 danach, die Schlächter seiner Familie zur Rechenschaft zu ziehen. Gemäß einem der drei Enden des Vorgängers startet Ihr – Memory Card bzw. Festplatte sei Dank – an unterschiedlichen Ausgangspunkten, welche aber bald zum selben Storystrang führen.

### Kranke Fantasien

Anstatt eines verwaisten Hochsicherheitsgefängnisses sind es nun die Straßen von East Baltimore, die von grauenhaften Wesen heimgesucht werden. Ob in schmutziges Leinen gehüllte Zwitterwesen oder unterkörperlose Zombie-Mutanten – die Höllenbiester warten nur darauf, von Torques aufgestocktem Waffenarsenal in Fetzen geschossen zu werden. Wahlweise via Blick über die Schulter oder Ego-Perspektive entladet Ihr Magnum, Uzi oder Granatwerfer in die ekelhaften Fratzen – in Deutschland wird die Metzelei erheblich blutleerer in die Ladenregale wandern. Der bedrückenden Grundstimmung tut dies keinen Abbruch: Die Angst streckt ihre kalten Finger nach Euch aus, wenn Torque durch verwaiste Hinterhöfe streift, in denen zäher Nebel ein kaltes Tuch über die verstümmelten Leichen der ehemaligen Bewohner breitet. Entschärft Midway zum September-Release noch Hänger im Spielablauf, die Euch zum mehrmaligen Absuchen aller Räumlichkeiten zwingen, steht einem beängstigenden Höllentrip nichts im Wege. *ms*



PS2 Dringt Ihr in neue Bereiche vor, lassen die Entwickler keine Gelegenheit aus, Euch mit Schockeffekten oder plötzlich auftauchenden Kreaturen zu erschrecken.

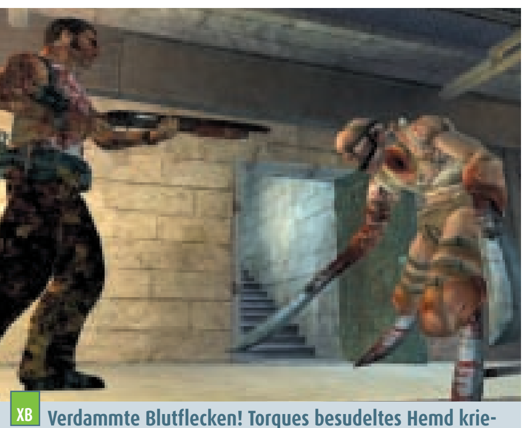
XB Wer ist die 'Foundation'? Im Gegensatz zu Teil 1, wollen Euch vermehrt menschliche Schufte an die Wäsche.

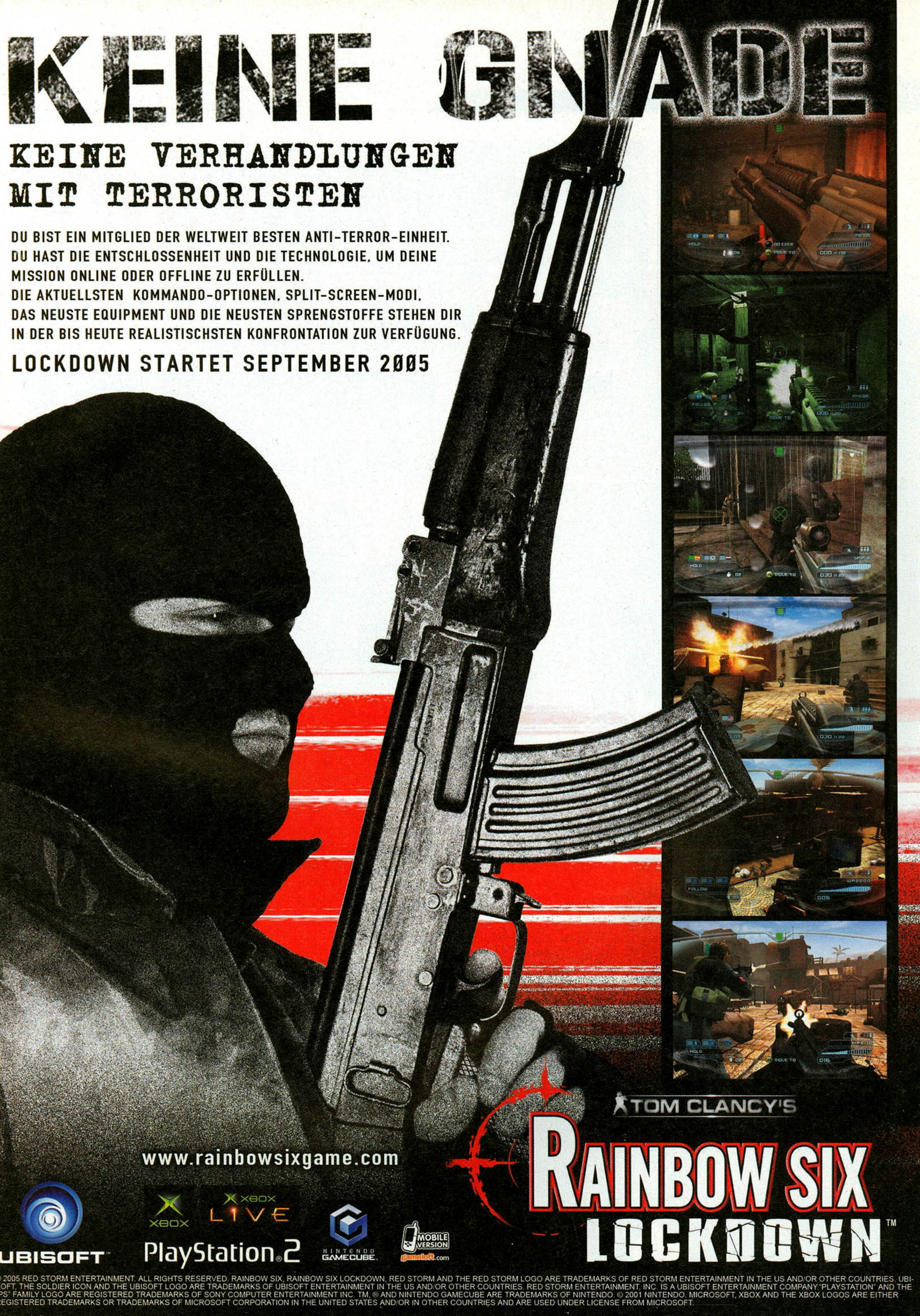
XB Für Ballereien in engen Räumen solltet Ihr durch Druck aufs Digikreuz in die flottere Ego-Sicht wechseln.





XB Optisch bewegt sich "Ties That Bind" im vorderen Mittelfeld – die Xbox-Version gefällt mit schärferen Texturen.


XB Verdammte Blutflecken! Torques besudeltes Hemd kriegen weder weißer Riese noch Klingenzombie wieder sauber.


KEINE GNADE
KEINE VERHANDLUNGEN MIT TERRORISTEN
DU BIST EIN MITGLIED DER WELTWEIT BESTEN ANTI-TERROR-EINHEIT.
DU HAST DIE ENTSCHLOSSENHEIT UND DIE TECHNOLOGIE, UM DEINE MISSION ONLINE ODER OFFLINE ZU ERFÜLLEN.
DIE AKTUELLSTEN KOMMANDO-OPTIONEN, SPLIT-SCREEN-MODI, DAS NEUSTE EQUIPMENT UND DIE NEUSTEN SPRENGSTOFFE STEHEN DIR IN DER BIS HEUTE REALISTISCHSTEN KONFRONTATION ZUR VERFÜGUNG.
LOCKDOWN STARTET SEPTEMBER 2005
www.rainbowsixgame.com
TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX
LOCKDOWN™
UBISOFT
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
MOBILE VERSION
gameloft.com
© 2005 RED STORM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. RAINBOW SIX, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RED STORM AND THE RED STORM LOGO ARE TRADEMARKS OF RED STORM ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. UBISOFT, THE SOLDIER ICON AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. RED STORM ENTERTAINMENT, INC. IS A UBISOFT ENTERTAINMENT COMPANY. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TM, ® AND NINTENDO GAMECUBE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. MICROSOFT, XBOX AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR IN OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.

# The Warriors

**Wiederbelebt: Die Rockstar-Jungs hauchen dem Prügel-Genre neues Leben ein und setzen mit ihrer ersten Filmversoftung dem Gang-Drama aus den 70ern ein Denkmal.**

Die Rockstar-Spieleschmiede ist immer für Überraschungen gut: In den 80er-Jahren gehörten Side-scrolling-Prügler wie "Double Dragon" und "Final Fight" zu der Crème de la Crème der Spielautomaten und spülten massig Geld in die Arcade-Betreiber-Taschen. Zahlreiche Konsolen-Umsetzungen folgten. Wegen fehlender Abwechslung verschwand dieses Genre ab der 32-Bit-Generation in der Versenkung. Mit der Filmumsetzung "The Warriors" beweist Rockstar jedoch, dass Prügelspiele keineswegs einfallslos sein müssen. Im Gegensatz zum Film spielt die Handlung nicht nur in einer Nacht, sondern beginnt mit den Warriors-Anfängen. Erst nach zwei Dritteln des Spiels steigt Ihr in die Leinwandvorlage ein und folgt danach strikt dem filmischen Gang-Epos.

## Meide dunkle Gassen

Ihr schlüpft in die Rolle von einem der neun Warriors und erfüllt etliche Missionen. Erfolgreiches Abschneiden verschafft Euch Respekt und das abgetakelte Warriors-Hauptquartier verwandelt sich zu einem beliebten Treffpunkt für heiße Honeys und begabte Graffiti-Künstler. Letztere verehren den jungen Rembrandt. Der kunstschaffende Maler verziert in der ersten angespielten Mission weiße U-Bahn-Züge, die durch das gesamte Subway-Netz düsen. Die Graffiti-Anbringung erfolgt innovativ – via Analogstick zeichnet Ihr möglichst genau das vorgegebene Muster nach. Perfekte Handhabung benötigt weniger Farbe. Diese setzt Ihr gegen aufdringliche Gang-Mitglieder oder Nachtwächter ein. Denn Eure stilvolle Aktion bleibt nicht verborgen und schon hetzen Euch feindliche Vasallen durch die eiskalte Nacht. Glücklicherweise habt Ihr zwei Warriors als Begleitschutz dabei. Das erste Handgemenge beginnt und läuft nicht gerade zimperlich ab: Blut spritzt und die bitterbösen Kämpfe hinterlassen deutliche Spuren auf den muskulösen Warriors-Körpern. Stürzt Euch jedoch nicht immer wie ein wilder Stier in das Handgemenge, sondern nutzt ab und an Euren Kopf: Verstärkung können die Nachtwächter nur via Funkgerät holen. Findet Letzteres und zerstört die Verbindung zur Außenwelt. Auch Schleichen und

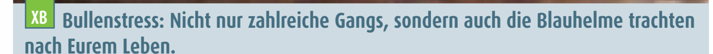
PS2 Große Fresse, viel dahinter: Traditionelle Bosskämpfe gehören zum guten "The Warriors" Ton – dieser Junge hält verdammt viel aus.



PS2 Minispiel: Bevor Ihr das Auto zerlegt, klaut ein Warrior das geldbringende Radio.

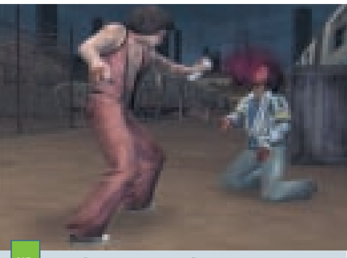
PS2 Nicht ohne meinen Kumpel: Mit anderen Gang-Mitgliedern legt Ihr Euch nie alleine an.





XB Bullenstress: Nicht nur zahlreiche Gangs, sondern auch die Blauhelme trachten nach Eurem Leben.



XB Sprüheinsatz: Markiert Euer Revier und verpasst Feinden ein Tribal.



XB Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben die Geschichte voran.

XB Immer feste druff: Harte Gewalt gehört zum Warriors-Alltag.



XB Vorsicht, Falle: Nach einer rasanten Verfolgungsjagd lockt Euch ein dreckiger Fiesling in diesen ungemütlichen Hinterhalt.

Verstecken an dunklen Orten verhindert einen Massenangriff des Feindes.

## Blut, Wut, Mut!

Meist ist ein Kampf jedoch unumgänglich. Hier kommt das feine Combo-System zum Zuge. Ergo führt nicht wildes Button-Geklopfe, sondern taktisches Vorgehen zum Sieg. Jeder Warrior verfügt über ein abweichendes Schlagarsenal, zwei unterschiedliche Superschläge und besonders harte Finishing-Moves. Diese löst Ihr im 'Rage'-Modus aus: Füllt dazu die Energieanzeige auf und rastet via L1-Taste aus. Der Bildschirm färbt sich blutrot und Ihr verprügelt Eure Antagonisten mit doppelter Schlagkraft.

Sammelt zudem zahlreiche Gegenstände: Ziegelsteine schmettert Ihr aus der Ferne in verdutzte Gesichter, Stühle hämmert Ihr kraftvoll über miese Visagen und mit Glasscherben schlitzt Ihr üblen Verbrechern Euer Zeichen in die Haut. Und es gibt noch viel mehr: Zum einen die "GTA"-typische Inszenierung mit grandiosen Sprechern und witzigen Dialogen. Zum anderen etliche Minispiele und Nebenmissionen: Bevor Ihr den Spaniern die Karre demoliert, klaut Ihr flink das Autoradio. Dieses Objekt tauscht Ihr bei einem Händler gegen Energie spendende Schnupf-Aufputschmittel ein. Auch die opulente Grafik überzeugt mit vielen Lichteffekten und dank mühsamer Recherche-Arbeit erhaltet Ihr ein realistisches Bild vom heruntergekommenen New York der 70er-Jahre. *rf*

### Der Film zum Spiel

**Was sind schon 25 Jahre?**

Graffiti-Künstler: Rembrandt verschönert eine öffentliche Toilette.

Walter Hill schuf 1978 mit dem gewalttätigen Drama "The Warriors" ein Subgenre des Gangsterfilms – die Gang-Streifen. Viele Nachahmer folgten, doch nur der 1979 erschienene "The Wanderers" kann dem Original in puncto Story und Charakter-Line-up Paroli bieten. "The Warriors" beginnt mit einem Treffen aller rebellischen Gruppierungen von New York. Im gefürchteten Ghetto der Bronx hält der mächtigste Gangleader Cyrus eine beeindruckende Rede und überzeugt alle Gangs, zusammen gegen das System zu agieren. Doch ein Schuss zerstört die anarchistischen Pläne. Der Mord an Cyrus wird den Warriors angehängt und so müssen die harten Jungs nicht nur von der Polizei, sondern vor jeder Gang der Stadt flüchten. Der Hetzjagd haftet ein B-Movie-Touch an, doch die kultigen Charaktere samt abstrusen Klamotten sowie die düstere Atmosphäre begeistert Filmfans damals wie heute. Ein Remake des Klassikers ist übrigens für nächstes Jahr angesetzt.




Die Gang: Nur zu Beginn des Films hängen die Warriors zusammen ab.






# Knights Of The Temple 2

## Mit Schwert und Armbrust sorgt Ihr als Tempelritter für Ordnung im Mittelalter.



XB Mit dem Zweihandschwert im Kampf gegen die Sarazenen: Später müsst Ihr auch mit römischen Legionären und fauligen Zombies fertig werden.



XB Euer Schild ist die einzige Verteidigung gegen die Hiebe der Gegner. Doch auch die achten stets auf ihre Deckung – geschicktes Timing ist also gefragt!

Paul de Raque hat's wirklich nicht leicht. Als ob der Job als Großmeister der Tempelritter nicht schon genug wäre, muss er sich – wieder einmal – mit den Mächten der Hölle anlegen. Die haben diesmal die Kontrolle über seine Freundin aus dem ersten "Knights Of The Temple" übernommen. Weil unser Rittersmann auch noch von düsteren Visionen geplagt wird, in denen Zombies Städte verwüsten und eine dunkle Macht ein altehrwürdiges Portal öffnen will, bleibt dem echten Held nur eins: Helm auf, Schwert geschärft und ab auf große Fahrt.

### Der letzte Kreuzzug

Einen positiven Nebeneffekt haben de Raques Träumereien. Denn so wisst Ihr wenigstens, welche Artefakte Ihr suchen müsst, um das große Übel abzuwenden. Auf der Jagd nach den verlorenen Schätzen durchquert Ihr vergessene römische Städte, sarazenische Kerker und abgelegene Inseln. Dabei dürft Ihr den Abenteuerschauplatz stets selber bestimmen und aus verschiedenen Optionen wählen. Egal, ob Ihr einer belagerten Festung zu Hilfe kommt oder lieber gemütlich im Hafen plaudert – in dem nicht-linearen Abenteuer führen viele Wege zum Ziel. Friedfertige Gemüter horchen Stadtbewohner per Multiple-Choice-Dialog nach neuesten Gerüchten aus, aggressive Zeitgenossen schwingen stattdessen die Waffe. Der Nahkampf ist sowieso de Raques Lieblingsdisziplin. Mit Schwert und Schild hackt Ihr Euch durch römische Legionäre, sarazenische Säbelschwinger und profane Zombies. Fürs Grobe habt Ihr einen Zweihänder dabei, fußkranke Kämpfer erledigen ihre Gegner per Armbrust. Der Umgang mit den Mordwerkzeugen verbessert sich durch gesammelte Erfahrung, nach kurzer Zeit vollführt Ihr Spezialattacken wie ein Profi. Die könnt Ihr im Multiplayer-Modus einsetzen, sowohl auf PS2 wie auf Xbox messen sich bis zu acht Spieler bei Deathmatch und 'Capture The Grail'. *dm*

**Knights Of The Temple 2**

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Cauldron, USA |
| Hersteller: | TDK Mediactive |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | Oktober |

**Stimmungsvoll inszenierte Ritter-Action mit brachialen Zweikämpfen und Rollenspiel-Elementen wie einer nicht-linearen Story.**





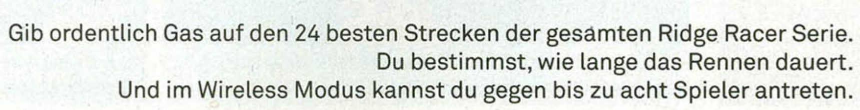
PS2 Trotz Ritterrüstung sehr beweglich: Templer de Raque hangelt sich an Seilen entlang (oben) oder weicht Feuersbrünsten aus (links).




yourpsp.com

# RIDGE RACER

Gib ordentlich Gas auf den 24 besten Strecken der gesamten Ridge Racer Serie.
Du bestimmst, wie lange das Rennen dauert.
Und im Wireless Modus kannst du gegen bis zu acht Spieler antreten.



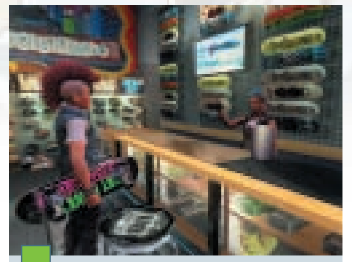







# Tony Hawk's American Wasteland

## Das Skatboard-Epos entdeckt die große Freiheit: MAN!AC trickst sich durch die Neuheiten.



XB Boards und Klamotten kauft Ihr jetzt in speziellen Shops.

Zur Präsentation ihrer erfolgreichen Videospielserie ließ sich Activision nicht lumpen und lud nach London ein, wo wir den inzwischen siebten Teil der "Tony Hawk"-Saga anskaten konnten. Nach dem rabaukenhaften Humor im letztjährigen "Underground 2" geht bei "American Wasteland" alles wieder etwas realistischer zu: Von Bam Margeras Chaos ist weit und breit nichts zu sehen, auch die Charaktere haben wieder wirklichkeitsnähere Proportionen angenommen.
Schnell werden zwei Inspirationsquellen klar: Ambiente und Musikauswahl orientieren sich an den 80er-Jahren und spezifischer deren Punk-Einflüssen – angesichts der sonst grassierenden Gangsta-Welle eine willkommene Abwechslung. Der Spielablauf schneidet sich eine Scheibe von Rockstars "GTA"-Titeln ab: Erstmals rollt Ihr ohne Unterbrechung durch ein virtuelles Los Angeles. Die einzelnen Stadtteile wurden durch U-Bahn-Stationen verknüpft, Ladepausen erlebt Ihr keine mehr. Auch serienübliche Möglichkeiten wie z.B. das Ändern von Klamotten und Frisuren müssen nicht in Pausenmenüs gesucht werden, sondern sind nahtlos als begehbare Läden integriert. Damit Ihr Euch in der weiträumigen Umgebung nicht verzettelt, hilft ein praktischer Radar bei der Suche nach Aufgaben und anderen spielrelevanten Punkten.

### Neues im Skaterland

Natürlich hat Euer Skater im vergangenen Jahr wieder ein paar neue Tricks gelernt: Bei hohen Sprüngen wagt Ihr jetzt doppelte Flips, bei den Grinds wiederum stehen erstmals einbeinige Varianten zur Verfügung. Die Natas-Spins dürft Ihr ebenfalls z.B. mit einem Handstand modifizieren und auch Combo-Freunde werden beglückt. Neben Manual und Caveman verknüpft Ihr Aktionen alternativ mittels der vom Surfsport inspirierten Bert-Slides.
Wie gehabt, könnt Ihr auf Knopfdruck vom Rollbrett steigen und habt für Fußmärsche ebenfalls frische Möglichkeiten: Lauft cool an Mauern entlang oder haut einem Lümmel das Board um die Ohren.
Als größte Neuerung bekommen virtuelle Trendsportler ein zweites Fortbewegungsmittel spendiert. Wer will, kann das "American Wasteland" alternativ mit einem BMX-Rad erkunden. Der Drahtesel eröffnet Euch völlig neue Möglichkeiten, ist aber auch spürbar schwieriger zu beherrschen. Löblicherweise hat Neversoft das Abenteuer aber so ausgelegt, dass die Zweiradnutzung komplett freiwillig ist – aufs Bike gezwungen werdet Ihr nicht.
Unsere ersten Proberunden machten einen erstklassigen Eindruck, "Tony Hawk" spielt sich auch im siebten Jahr immer noch prima. *us*

XB Drehen, bis der Schädel brummt: Aus dem bereits bekannten Natas Spin macht Ihr per Handstand eine noch punkteträchtigere Variante.

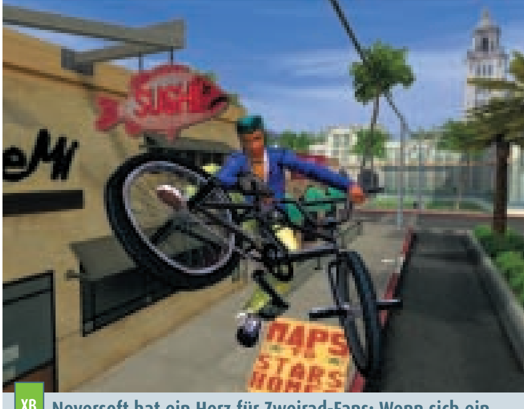
**Tony Hawk's American Wasteland**

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

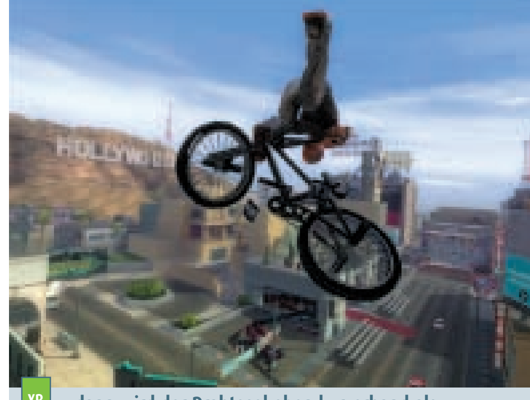
PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Neversoft, USA |
| Hersteller: | Activision |
| Genre: | Sportspiel |
| D-Termin: | November |

**Gewohnt erstklassiges Trendsport-Abenteuer, das mit offener Umgebung und BMX-Rädern frische Impulse bekommt.**




XB Neversoft hat ein Herz für Zweirad-Fans: Wenn sich ein eigener BMX-Titel schon nicht lohnt,...



XB ...dann wird der Drahtesel eben kurzerhand als alternatives Sportgerät in "Tony Hawk"-Spielen eingesetzt.

Playstation 2 Xbox

VIDEO AUF DVD!



# Brothers in Arms: Earned in Blood

**Ubisoft gönnt seinen Waffenbrüdern keine Verschnaufpause. Erneut ziehen wir mit den "Brothers in Arms" in den virtuellen Krieg.**



XB Stationäre MGs dürft Ihr aus Ego- und Third-Person-Perspektive abfeuern.

Bis vor kurzem zählte die "Medal of Honor"-Serie zu den beliebtesten, weil packendsten Kriegs-Shootern auf Konsole. Zuletzt krankte der Genre-Primus jedoch an technischen Unzulänglichkeiten und spielerischer Innovationslosigkeit. Die Konkurrenz ließ sich angesichts sinkender Sympathien nicht lange bitten: Ubisofts Weltkriegsepos "Brothers in Arms: Road to Hill 30" (MAN!AC 05/05, Xbox 90%) stahl dem einstigen Platzhirsch in puncto Dramaturgie gekonnt die Schau und zeigte auf eindrucksvolle Weise, wie taktische Feuergefechte auszusehen haben. Knapp ein halbes Jahr später finden sich die Waffenbrüder erneut in den Redaktionsräumen der MAN!AC ein – eine Vorabversion von Teil 2 macht's möglich.

## Alter Krieg, neue Gesichter

"Earned in Blood" ist weniger ein vollwertiger Nachfolger als ein eigenständiges Add-On. Grafische oder spielerische Unterschiede zum Vorgänger sind kaum vorhanden, stattdessen wechselte Entwickler Gearbox Spielfigur und Szenarien. Die neue Episode versetzt uns in die Rolle von Joe "Red" Hartsock. Wir erinnern uns: Hartsock wagte seinerseits mit "Road to Hill 30"-Protagonist Matt Baker den Fallschirmsprung am berüchtigten D-Day. In 15 Missionen während und nach dem Schicksalstag zieht Ihr nun mit dem Rotschopf durch besetzte französische Städte. Damit sind wir auch schon bei der größten Neuerung im Story-Modus: Ging's im Vorgänger der deutschen Wehrmacht in Wald und Wiesen an den Kragen, steht jetzt vermehrt Häuserkampf auf dem Spielplan. Geografisch mangelte es der Normandie jedenfalls nicht an zerbombten Käffern – die historische Authentizität bleibt somit gewahrt. Die neuen Schauplätze bieten zudem reichlich Gelegenheit für taktische Feuergefechte. Mit bis zu zwei Teams im Schlepptau wendet Ihr hauptsächlich das aus "Road to Hill 30" bekannte Flanken-Manöver an: Deckt die feindlichen Stellungen mit Sperrfeuer ein und greift von der Seite an. Dank verbesserter KI soll das Zusammenspiel zwischen Team und Spieler reibungsloser funktionieren. In der uns vorliegenden Preview-Version ließen die CPU-Kameraden stellenweise besagte Intelligenz noch vermissen.

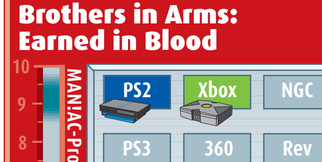


XB Neuer Anführer, neue Schauplätze: Red Hartsock führt seine Mannen durch zerbombte französische Städte – spielerisch bleibt alles beim Alten.

Sind die Änderungen bei der Story-Kampagne eher kosmetischer Natur, wurde am Multiplayer-Modus kräftig gefeilt. Neben erweiterten Online-Optionen bietet "Earned in Blood" einen neuen 'Skirmish'-Modus. Hierbei handelt es sich um missionbasierte Koop-Einsätze, die Ihr auf Seiten beider Kriegsparteien bestreiten dürft. *jw*

**Brothers in Arms: Earned in Blood**

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)



PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Gearbox, USA |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Genre: | Ego-Shooter |
| D-Termin: | 2005 |

**Atmosphärisch packende und audiovisuell gewohnt brillant inszenierte Kriegs-Action mit neuem Multiplayer-Modus.**



XB Rollende Festung: Gelegentlich verstärken Panzer Euer Angriffsteam.



XB Clevere Gegner: Flankierte Deutsche wechseln nun häufiger die Deckung oder gehen gleich zum Angriff über.

# Far Cry Instincts

**Blickt mit uns ins atemberaubend schöne Antlitz der Xbox-Tropenhölle und erfahrt, warum Ubisofts Shooter-Hoffnung nichts anderes als den Genre-Thron anvisiert.**

Von wegen Südseeflair und Postkarten-Ambiente – Jack Carvers Trip in die trügerische Einsamkeit eines abgelegenen Eilands mutiert von einer Sekunde auf die andere zum gnadenlosen Kampf Mann gegen Söldnerheer, zur aussichtslosen Auseinandersetzung friedliebender Urlauber gegen durchgeknallte Wissenschaftler. Seine Begleiterin entführt, sein Kutter versenkt, rafft sich Jack auf und stößt auf Vorgänge, die seine Vorstellungen bei weitem übertreffen. Konnten wir beim Entwickler-Besuch vor gut drei Monaten lediglich Hand an die ambitionierten Mehrspieler-Modi der Edel-Ballerei legen, lädt die aktuelle Preview-Fassung zu ausgiebigen Solo-Touren in die schönste Konsolen-Welt aller Zeiten.

## "Man sieht den Wald...

...vor lauter Bäumen nicht" – dieser Satz bekommt im "Far Cry"-Inselparadies eine neue Bedeutung. Den kanadischen Programmierkünstlern gelang es tatsächlich, den vom PC bekannten, schlichtweg sensationellen Detailgrad der Tropenvegetation auf Microsofts DVD-Schlucker zu verwirklichen. Streift Ihr durch zart im Wind wogende Wiesen und mannshohe Farne, wird der harte Ego-Alltag für kurze Zeit zur Nebensache. Zwischen all den plastisch wirkenden Palmen und Sträuchern schlängelt sich hier und da ein schmaler Trampelpfad, der schließlich den Blick auf eine malerische Bucht samt windschiefem Anlegesteg freigibt. Schiebt sich allerdings hinter einer prächtig texturierten Felswand der Unheil verkündende Gewehrlauf einer patrouillierenden Wache hervor, zeigt "Far Cry" sein knallhartes Shooter-Gesicht: Via Druck auf den rechten Analogstick nehmt Ihr den Burschen ins Visier und schickt ihn mit einem gezielten Schuss in die ewigen Jagdgründe – eine dezente Autoziel-Funktion macht's möglich. Nur Sekundenbruchteile später entpuppt sich die vorschnelle Liquidierung des Schurken als Fehler: Vom Knall Eures Revolvers aufgeschreckt, wechselt der im Radar angezeigte Status der Kollegen des Toten von ahnungslosem Grün zu bedrohlichem Rot. Als ob dies nicht genug wäre, tauchen zwei zusätzliche Punkte auf – Schurken, die Eurem Blick entgehen, werden radartechnisch erst sichtbar, wenn sie bereits Verdacht geschöpft haben. Dann ist's aber oft schon zu spät. Unter dem Beschuss aus mehreren Colts und MPs, deren Besitzer zudem klug Deckung suchen oder von den Flanken angreifen, färbt sich der Bildschirm rot, Ihr beißt ins Gras.

Also den letzten der fair verteilten Speicherpunkte geladen und diesmal etwas vorsichtiger! Geschickt die Deckung der Regenwaldflora nutzend, schleicht sich Euer Hawaiihemd-Träger an – der erste Söldner sinkt nach einem gezielten Messerstich nieder. Nummer zwei wird anders entsorgt: Bastelt mit Hilfe eines dornigen Astes am nächsten Baum eine fiese Falle und lockt den Feind mit einem gut gezielten Steinwurf in sein Verderben. Noch wirkungsvoller: eine auf dem Patrouillenweg platzierte Claymore-Mine inklusive Stolperdraht. Doch nicht alle Antagonisten könnt Ihr klammheimlich aus dem Weg räumen: Für frontale Auseinandersetzungen lädt Jack Shotgun, Sniper-Rifle & Co. durch, mehr als drei der fünfzehn Schießbüchsen übersteigen aber seine Tragekraft. Doch wer braucht ein Standard-MG, wenn der



XB Ganz schön ausgefuchst, die Burschen: Die erstaunlich lebensnahe künstliche Intelligenz Eurer Feinde verblüfft Euch alle Nase lang. Die Söldner geben sich gegenseitig Feuerschutz, suchen hinter Bäumen Deckung oder attackieren von der Flanke.


XB Was Jack im Dschungel findet, lässt Euch das Blut in den Adern gefrieren.


XB Im Adrenalinrausch des 'Predator'-Modus' verschwimmt Eure Sicht.


XB Wow! Beim Anblick der fantastischen Blatttexturen rückt sogar die imposante Weitsicht inklusive malerischer Lichtung in den Hintergrund.

XB Der gewissenlose Dr. Krieger – der Name verrät bereits die finsteren Absichten – züchtet im Gewächshaus nicht nur genetisch veränderte Tomatenstauden.

### ▪▪▪ Mehrspieler-Spaß selbstgemacht ▪▪▪

**So kommt Ihr auch ohne Millionen auf dem Konto zur Trauminsel**

Damit in Deathmatch oder animalischer Predator-Hatz über die 15 mitgelieferten Karten hinaus keine Langeweile aufkommt, gibt's den selbsterklärenden Editor gleich dazu. Dank intuitiver Bedienung entstehen idyllische Atolle, verwirrende Hügellabyrinthe oder verschwenderische Palmengärten. Springt dann per Tastendruck in die Map, um sie auf Herz und Nieren zu prüfen. Via Xbox Live teilt Ihr Eure kreativen Ergüsse mit willigen Kombattanten.


Nix los auf der Insel: Bestimmt zuerst Größe und Form,...

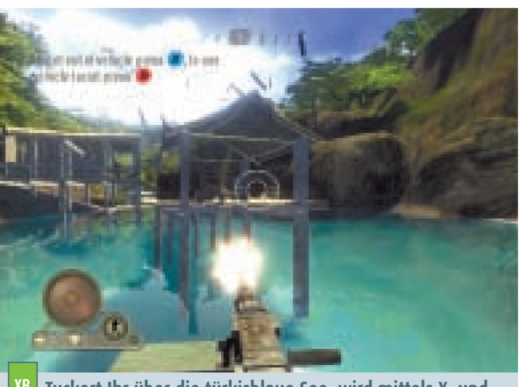
...garniert sie mit Hügeln, Baumbewuchs oder Fahrzeugen und...

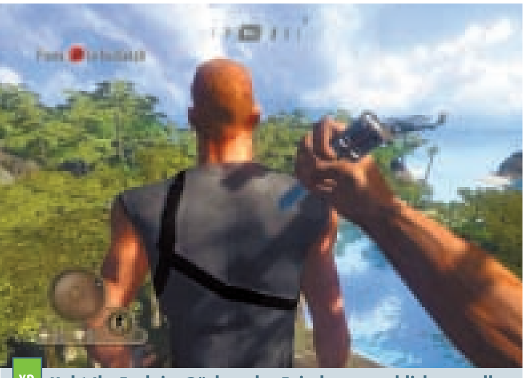

...platziert am Ende Waffen und Respawn-Punkte in Eure Karte.

verwahrloste Humvee-Jeep mit stationärem Flak-Geschütz lockt. Cruist mit Allrad-Antrieb oder Motorboot durch die Inselwelt beziehungsweise schnappt Euch Drachengleiter, Quad-Bike und Jet-Ski für den ultimativen Abenteuer-Tourismus.

## Fluch oder Segen

Habt Ihr Söldnerpack (und später grässlicher Mutantenbrut) anfangs nur bleihaltige Argumente entgegenzusetzen, erweitert sich Euer Angriffsrepertoire im Spielverlauf. Nach der Verabreichung eines Serums durch Oberschurke Krieger erwacht via Druck auf die Y-Taste das Tier in Jack: Folgt der orangefarbenen Geruchsfährte Eurer Häscher, zieht mit animalischen Schlägen eine Schneise oder hetzt mit der Agilität einer Raubkatze durch den nächtlichen Dschungel. Ein abschließendes Wort an die Entwickler: Werden unschönes Tearing und nervige Ruckeleinlagen zum Release ausgemerzt, steht einem überwältigenden Shooter-Erlebnis nichts im Wege. *ms*


XB Tuckert Ihr über die türkisblaue See, wird mittels X- und B-Button zwischen Boots- und Geschützsteuerung gewechselt.


XB Habt Ihr Euch im Rücken der Feinde angeschlichen, vollführt Butterfly-Schwinger Jack via B-Taste einen Stealth-Kill.









Gamecube

VIDEO AUF DVD!

# Spartan: Total Warrior

**"Asterix und Obelix" auf spartanisch: Stürzt Euch mit dem Konsolen-Debüt von Creative Assembly ins Kampfgetümmel – und zeigt den Römern, wo der Hammer hängt!**

XB Effektgewitter: Wer reichlich feindliches Blut vergießt, gewinnt die Gunst des Kriegsgottes – und massakriert mit himmlischen Wundern noch mehr Feinde.

PC-Spieler kennen den britischen Entwickler Creative Assembly vor allem durch sein Engagement auf dem Strategie-Schlachtfeld: Zuletzt punktete man hier durch die Massenaufgebote in "Rome – Total War".

Auch beim actionlastigen Konsolen-Debüt geht's ins von imposanten Schlachtenaufgeboten geprägte Altertum: Der spartanische "Total Warrior" will seine Heimat gegen die römischen Invasoren verteidigen – eine Aufgabe, für die nur ein besonders harter Recke in Frage kommt. Denn die Ursupatoren haben sich mit finsteren Mächten verbündet. Ein Titan aus Bronze soll Spartas Mauern einreißen – und zu allem Überfluss hat der Feldherr auch noch die Medusa gekidnappt und als Kraftquelle für eine teuflische Maschine missbraucht. Die magische Apparatur verwandelt mit einem Strahl ganze Truppenverbände in Stein, eine antike Massenvernichtungswaffe also.

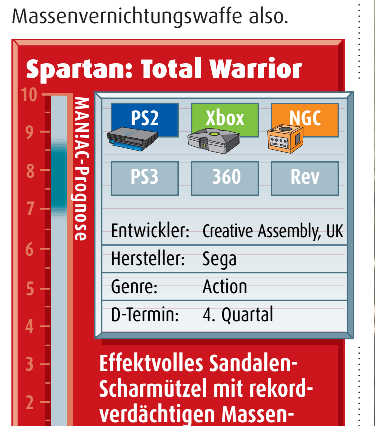
XB Missionsziel: Jagt die römische Ballista in die Luft!



XB Sollten als erste dran glauben: Die lästigen Bogenschützen.

## Hipper Grieche

Er kommt wie seine Kollegen aus dem belagerten Sparta, beeindruckt die Damenwelt des alten Griechenlands mit modischer Rasta-Frisur – und kämpft wie tausend Mann. Wer Massenscharmützel à la "Dynasty Warriors" gespielt hat, der weiß, worauf es ankommt: auf einen schnellen Button-Finger, eine vorbildliche Auffassungsgabe und die Fähigkeit, im richtigen Moment die passende Waffe parat zu haben. Denn wo in anderen Spielen acht, neun oder zehn Widersacher auf Euch losgehen, habt Ihr hier eine ganze Armee gegen Euch. Ganze Hundertschaften wuseln über das Feld der Ehre, bekämpfen sich mit Euch oder Euren Kollegen bis aufs Messer und verlangen Eurem Daumen das Letzte ab! Zum Glück habt Ihr das Massaker mit zwei, drei Buttons schnell unter Kontrolle: Tüchtig austeilen, sich mit einem mächtigen Rundumhieb Luft verschaffen oder besonders hartnäckigen Widersachern die Schilddeckung aufreißen, um sie dann mit einer flotten Ausfall-Serie über den Styx zu schicken – mehr als das und Euer aktuelles Missionsziel müsst Ihr nicht wissen. Letzteres verlangt Euch aber oft weit mehr ab als simple Waffengänge. Setzt mit Brandpfeilen eine feindliche Holzkonstruktion in Brand, beschießt die Belagerer mit griechischem Feuer, beschützt einen Gefangenen-Konvoy auf seiner Flucht aus einem römischen Feldlager oder nehmt hinter einem Katapult Platz. Zwar dürft Ihr nicht wie Kollege Obelix Helme sammeln – dafür's gibt's einen warmen Punkteregen, mit dem Ihr am Levelende Eure Metzel-Talente ausbaut. *rb*



**Spartan: Total Warrior**

MAN!AC-Prognose

| PS2 | Xbox | NGC |
|---|---|---|
| PS3 | 360 | Rev |

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Creative Assembly, UK |
| Hersteller: | Sega |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | 4. Quartal |

**Effektvolles Sandalen-Scharmützel mit rekordverdächtigen Massenschlachten. Etwas unübersichtlich, aber spaßig.**



XB Schlachtenlärm, Schmerzensschreie und Waffengeschepper: Hier prallen die Heere aufeinander wie in Hollywood.




XBOX
TOM CLANCY'S
GHOST RECON 2
SUMMIT STRIKE










UBISOFT




# Darkwatch

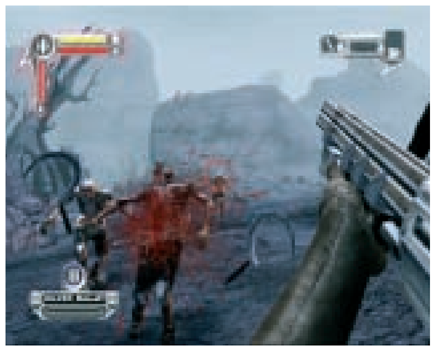
## Ego-Ballerei im wilden Horror-Westen: Tretet als Halbvampir Jericho mit rauchenden Colts gegen Skelette, untote Revolverhelden und fliegende Saloon-Damen an!

In einer Zeit, in der Ego-Shooter noch richtige Ballereien, Spieler noch Männer und Gegner so unheimlich waren, dass man sich nur tagsüber an den TV-Schirm traute – da war für Schleicheinlagen, taktischen Schnickschnack und Heimlichtuerei kein Platz. Damals ging es Mann gegen Monster – ein knallhartes Duell, bei dem der überlebte, der schneller zog (bzw. mehr Zähne fletschte).

Das hört sich ein bisschen an wie ein Wild-West-Szenario? Der Vergleich passt: Denn "Darkwatch" ist mit Horden von Monstern und schnörkellosem, geradlinigem Baller-Prinzip nicht nur eine Ego-Ballerei der alten Schule – es ist außerdem eine Kreuzung aus Zombie-Schinken und Wild-West-Klamotte.

So ist Held Jericho mit breitkrempigem Schlapphut, weitem Staubmantel und Colt zwar ein Revolverheld wie er im Buche steht, aber außer dem Blut eines verwegenen Wild-West-Mannes strömt der Lebenssaft eines Vampirs durch seine Adern. Oder genauer: Das Blut von Obervampir Lacarus – ein besonders gemeingefährliches Exemplar seiner Gattung, das durch Jerichos Verschulden erweckt wurde, als der einen Zug überfallen wollte. Weil das antiquierte Dampfross ausgerechnet den Sarg des Chef-Vampirs beförderte, überziehen jetzt Zombie-Heerscharen die Prärie.





PS2 Blutspritzer, Explosionen und Funkenregen: Die Skelette sind schnell und fügen Euch fiese Schnittwunden zu – aber sie halten nicht viel aus.

Die einzige Hoffnung der Lebenden: Die Organisation "Darkwatch" – denn die hat der untoten Pest den Kampf angesagt und soll Jericho davor bewahren, endgültig zur seelenlosen Bestie zu mutieren.

### Vampirkräfte

Aber bis es so weit ist, erweist sich das Erbe von Papa Lacarus als überaus nützlich: Übermenschliche Widerstandskraft, meterhohe Sprünge sowie allerlei unterirdische Spezialfähigkeiten erleichtern Euch den Weg zum Außenposten der "Darkwatch" erheblich... und machen Euren verschimmelten Widersachern das 'Leben danach' schwer. Trotzdem ist der Marsch durch Prärie, Wüste, staubige Minenschächte und über Friedhöfe kein Spaziergang: Was Eure Gegner nicht an Geschick haben, das machen sie durch schiere Überzahl wieder wett. Ein vermodertes Klappergestell nach dem anderen stürmt durch die Gänge heran und bricht überraschend aus dem Boden hervor, um an der Seite seiner Artgenossen eine unheimliche Rasselbande zu formieren, die Euch mit Klingen und Schießeisen auf die Lederhaut rückt. Und zu allem Überfluss fällt das Anvisieren nicht gerade leicht: In der uns vorliegenden Preview-Version gab's leider noch keine nennenswerte Zielhilfe, wie sie in den meisten Konsolen-Shootern sonst zum guten Ton gehört.

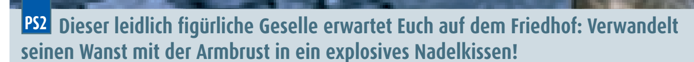
Umso mehr Spaß bereitet schon jetzt das Spiel mit der Armbrust, denn hier müsst Ihr nicht auf Präzision achten. Spickt die lebenden Toten mit Explosivpfeilen und beobachtet, wie sie voller Panik davon stürmen. Bumm!



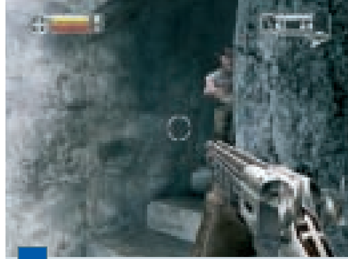
PS2 Jetzt tanzen die Saloon-Mädels in der Luft: Als gespenstische Banshees halten Sie Euch mit Feuerbällen auf Trab. Auf Distanz habt Ihr kaum eine Chance.





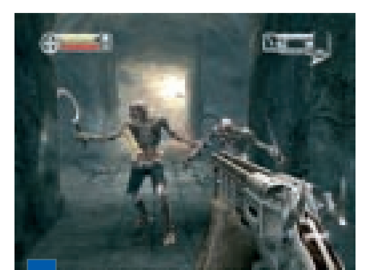

PS2 Dieser leidlich figürliche Geselle erwartet Euch auf dem Friedhof: Verwandelt seinen Wanst mit der Armbrust in ein explosives Nadelkissen!




PS2 Hartnäckiger als ihre Sichel-bewehrten Kollegen: Revolver-Zombies.

## Tote leben länger

Alle anderen Waffen verlangen nach mehr Genauigkeit: Nur wenn Ihr Revolver, Redeemer, Gewehr und selbst Schrotflinte penibel auf Schädel oder das Zentrum des Brustkorbs ausrichtet, gibt der Gegner schon beim ersten Schuss klein bei: Raschel, knirsch, knacks – der Zombie zerbröselt in einem Funkenregen.


PS2 Taktischer Vorteil: In engen Korridoren seid Ihr schwer zu umzingeln.


PS2 Eine windschiefe Kapelle neben dem Totenacker als Level-Ziel: Bis Ihr die Pforte in die Katakomben passieren könnt, müsst Ihr an den Schützen vorbei.

Zwar genießt Euer Halbvampir einen übernatürlichen Schutzschild, der sich ähnlich wie die Lebensversicherung vom "Halo"-Master-Chief wieder auflädt... aber wer mit schöner Regelmäßigkeit daneben schießt und sich von ein paar untoten Cowboys beharken lässt, der wird schnell zum echten Toten. Am besten, Ihr sucht fix nach der Wurzel des Übels: Oft sprießt in nächster Nähe ein vertrockneter Baum aus dem Wüstenboden, um den sich die wilde Horde versammelt. Vernichtet das höllische Gewächs mit Stumpf und Stiel, um die knochige Flut zu stoppen! Erst wenn die Brutstätte des Bösen zerstört ist, öffnen sich die Pforten der Hölle noch ein Stück weiter: Dringt durch das Portal einer alten Kapelle in die Katakomben ein, sprengt Euch mit Dynamit den Weg durch eine Goldmine frei und durchlöchert auf dem Totenacker von Tombstone einer schwammigen Monstrosität den Wanst – der Pfad zurück zur Menschlichkeit ist lang, beschwerlich und mit Verführungen gespickt. Bei Letzteren will Euch Lacarus den Weg zur dunklen Seite schmackhaft machen: Gepeinigte Seelen am Marterpfahl oder eine junge Dame mit Bisswunden am Hals betteln Euch um Hilfe an. Eine schwere Entscheidung: Helft Ihr den so geschundenen... oder gebt Ihr Lacarus' hinterhältigen Einflüsterungen nach und labt Euch am süßen Lebenssaft? *rb*

### Gewächse aus der Hölle

**Film-Tipps**



Nicht nur Zombies – nein, auch Gewächse haben im Horror-Genre Tradition. Tödliche Ranken, die mit Vorliebe vollbusige Mädels umschlingen ("Tanz der Teufel"), nimmersatte, vielzahnige Pflanzen-Monster mit Appetit auf Menschenfleisch ("Der kleine Horrorladen") – und ein indianischer Totenbaum, unter dem sich eine Pforte in die Unterwelt verbirgt. Letzteren gibt's in Tim Burtons "Sleepy Hollow", in dem Johnny Depp alias Constable Ichabod Crane gegen die Drahtzieher eines gespenstischen Komplotts ermittelt. Nächtens schlüpft aus dem blutgetränkten Wurzelwerk des Baumriesen ein kopfloser Preußen-Reiter, der seinen Opfern eine saubere Rundumrasur verpasst – ruckzuck, Rübe ab!

Der Kopflose hat seinen Schädel wieder: Jetzt darf Darsteller Christopher Walken sein Antlitz zeigen.


Am Fuße des indianischen Totenbaums: Gleich entsteigt der Preußen-Reiter dem Wurzelwerk.



### Darkwatch

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | High Moon, USA |
| Hersteller: | Capcom |
| Genre: | Ego-Shooter |
| D-Termin: | 4. Quartal |

**Mit dem Revolver gegen Untote: ironische Grusel-Ballerei mit coolem Wildwest-Ambiente. Bei der Steuerung hapert's noch.**

Gadenlose Schlachten mit bis zu 180 Kämpfern gleichzeitig bringen dich ans Limit. Besiege römische Legionen, Fabelwesen und scheinbar übermächtige, gottgleiche Gegner auf Schlachtfeldern epischer Dimension. Der Weg vom Krieger zur Legende ist lang und blutig! Doch nur du kannst den Willen der Römer brechen – mit Waffengewalt, Magie und eisernem Siegeswillen!

# SPARTAN™
## TOTAL WARRIOR















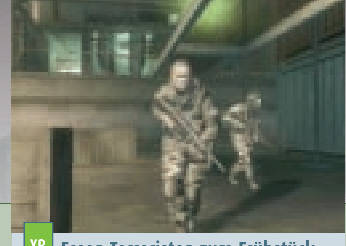




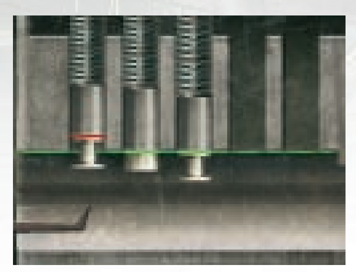


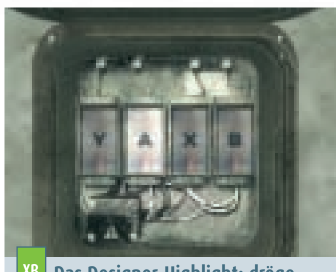
# Without Warning

**Böse Terroristen gegen gute Cops: Die neue Firma von Ex-Core-Chef Jeremy Smith debütiert mit einer ultra-militanten Ballerei.**



XB Essen Terroristen zum Frühstück: die Jungs von der Spezialeinheit.





XB Das Designer-Highlight: dröge Schiebe- und Button-Puzzles.

Ohne Vorwarnung stürmt die nächste Militär-Ballerei die Konsolenwelt: Bitterböse Mordbuben haben eine Chemiefabrik besetzt – die netten Jungs von der Spezialeinheit sollen's richten. Immer wieder schön zu wissen, dass sich die Spiele-Branche an den Drehbuch-Profis aus Hollywood ein Beispiel nimmt... Wie's scheint, legitimiert das Zauberwort 'Terrorist' jüngst alles: Irgendwelche armen Schweine mit Blei vollpumpen und mit Granaten zerfetzen – so lange es im Namen der Gerechtigkeit geschieht, passt's!




## Peng, ratter, wumm

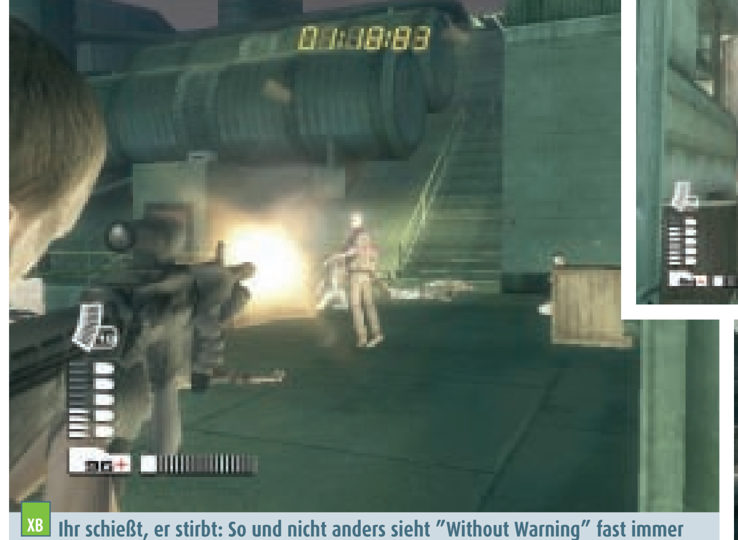
Und weil's so schön ist, schlägt der Debüt-Titel von Jeremy Smiths neuer Firma 'Circle' mit voller Wucht in die geschmacklose Anti-Terror-Kerbe: Die bösen Jungs rücken Eurem Elitekämpfer und seiner Einheit von allen Seiten auf die Pelle, pirschen sich über Dächer und Tanks einer Fabrik an, hetzen Euch über Laufstege und verschanzen sich hinter Kisten. Oder anders ausgedrückt: Sie nehmen Euch aus allen Himmelsrichtungen ins Kreuzfeuer... Besser also, Ihr geht schnell in Deckung oder schießt schleunigst zurück. Letzteres funktioniert über unseren guten Freund, das Fadenkreuz – ein immer wieder gern gesehenes Werkzeug... Besonders dann, wenn die automatische Zielhilfe funktioniert. Ist sie dagegen so launisch wie hier, dann macht beizeiten Euer Testament! Zwar richten die Schusssalven Eurer Feinde erstaunlich wenig Schaden an, Ihr aber seid kein SciFi-Held, der wie ein menschlicher Panzer durch die Reihen seiner Feinde pflügt. Vielmehr müsst Ihr hier von Deckung zu Deckung ruckeln (ja, das funktioniert auch nicht so richtig) und einen Moment abpassen, in dem sich Euer Feind eine Blöße gibt, um nur Sekundenbruchteile später wieder hinter Verschlag oder Kasten abzutauchen. Und werdet Ihr doch mal erwischt, ist das nächste Erste-Hilfe-Köfferchen nicht weit: Die meisten Gegner sind so nett, nach ihrem Ableben eins zu hinterlassen.

Unterbrochen wird die militärische Routine nur ab und an von simplen Geschicklichkeitseinlagen: Drückt Buttons in einer vorgegebenen Reihenfolge, um ein Sicherheitssystem lahm zu legen oder bugsiert die Zapfen eines Schlosses auf eine Höhe, damit der Riegel aufschnappt.

Da erscheinen die gelegentlichen Charakterwechsel schon wie ein echter Designer-Kunstgriff: Dann und wann schlüpft Ihr in die Rolle eines Terroropfers und erlebt den Kampf aus einer anderen Perspektive. Am Spielprinzip ändert das aber nix: Motorik und Manöver-Repertoire der Figuren sind bisher identisch. *rb*



XB Ganz schön ungünstige Situation zum Nachladen... Aber Ihr habt Glück: Der Gegner ist nicht zielsicher – und schießt gegen den Stahlträger.




XB Ihr schießt, er stirbt: So und nicht anders sieht "Without Warning" fast immer aus. Knatternde Projektilwaffen spucken Tod und Zerstörung.


PlayStation 2
Auch online spielbar!
Gemeinsam schmeckt's am Besten.
RESIDENT EVIL
OUTBREAK
FILE #2
Jetzt erhältlich!
CAPCOM
res-evil.com/outbreak2
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
www.adquarter.de
© CAPCOM CO., LTD. 2004. All rights reserved.

# DTM Race Driver 3

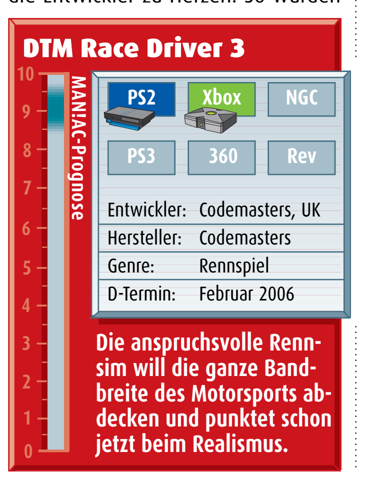
**Unbeeindruckt von "Gran Turismo" & Co. werkeln Codemasters am dritten Teil ihres Rennspektakels. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.**

Schon lange kein Geheimtipp mehr: Wer genug von ruckligen Nachtrennen hat, sollte einen Blick auf "Race Driver" werfen. Kenner der Serie fiebern zu Recht dem dritten Teil entgegen, denn hier erwartet Euch Rennsport vom Feinsten. Über 100 verschiedene Wettbewerbe samt komplettem Regelwerk wollen gemeistert werden. Mit dabei sind natürlich wieder Rennserien wie DTM, V8 Supercars und TOCA mit aktuellen Saisondaten. Doch das Sortiment wurde kräftig erweitert: So fanden klassische Rennboliden vom Schlage eines Lotus 49 oder Silberpfeils ebenso Einzug wie die IndyCar- und NASCAR-Rennserie. Auch die Königsklasse kommt zum Zug: So dürft Ihr Euch ins Cockpit eines Williams-F1-Wagen der 80er, 90er und der aktuellen Saison klemmen.

## Rennfahreralltag

Kritik am Vorgänger wie die zufälligen Startplatzierungen nahmen sich die Entwickler zu Herzen. So wurden komplette Rennwochenenden implementiert – inklusive Training, Qualifying, Superpole und Rennen in voller Länge. Und jetzt kommt's. Alle Sessions könnt Ihr auch online mit bis zu zwölf Teilnehmern absolvieren. Realismus ist Trumpf: Jede Serie enthält ihre spezifischen Rennregeln. Flaggen und Rennstrafen beim Abkürzen oder bei unfairem Verhalten fanden ebenso Einzug.

Beim ersten Anspielen fällt das noch simulationslastigere Fahrverhalten auf. Die Boliden steuern sich empfindlicher und gleichzeitig exakter als im Vorgänger. Der zuschaltbare Pro-Sim-Modus schließlich deaktiviert alle Fahrhilfen und fordert Euch alles ab. Das verbesserte Schadensmodell sowie die aufmerksame Gegner-KI macht den Mund zusätzlich wässrig. Die aufpolierte Grafik beeindruckt mit bis zu 21 Wagen bei stabiler Bildrate und Echtzeitschatten. Ein Wermutstropfen bleibt: Hobby-Rennfahrer müssen sich noch bis Februar 2006 gedulden. Schluchz! *ts*






XB Die Screenshots stammen zwar von Codemasters, dennoch spiegeln sie das echte Bildschirmgeschehen wider.



XB Beim ersten Anspielen überrascht der weiter ausgefeilte Simulations-Aspekt – Bleifüße haben keine Chance.




PS2 Tourenwagen-Alltag: Knallharte Rad-an-Rad-Kämpfe zehren nicht nur an den Nerven, sondern auch an den Reifen, die jetzt auch verschleißen.



PS2 Die virtuellen Fahrzeugmodelle bieten alle Details der Vorbilder.



# Marc Ecko's Getting Up
## Contents Under Pressure

**Polizeistaat, Spraydosen und Anarchie sind die Zutaten für Ataris interessanten Genre-Mix.**

Ob Selbstverwirklichung, politische Ziele oder ganz einfach als Kick: Graffitis an Häuserwänden und U-Bahnen sorgen immer wieder für Zündstoff.
Die umstrittene Kunst wird nun von einem Videospiel thematisiert. "Getting Up" stellt Euch wie schon "Jet Set Radio" die Aufgabe, bunte Tags an außergewöhnliche Orte zu sprühen.
Ihr schlüpft in die Rolle des Sprayers Trane, der sich notfalls auch mit Gewalt helfen muss. Denn in New Radius City sind Eure Malereien mehr als unerwünscht. Auf dem Weg zu Eurem Arbeitsplatz sind wachsame Bauarbeiter und Schlägertypen im Weg. Diese könnt Ihr entweder mit einem hinterhältigen Angriff erledigen oder im offenen Kampf bewusstlos kloppen. Die geschicktere Alternative ist natürlich das Vorbeischleichen. Aus der wählbaren Ego-Sicht erspäht Ihr das nächste Sprühziel, den 'Sweet Spot'. Meist sind jedoch geschickte Klettereinlagen nötig, um dorthin zu gelangen. Dazu besitzt der Protagonist die akrobatische Fähigkeit, Wandsprünge zu vollführen oder sich an Regenrinnen sowie Vorsprüngen entlangzuhangeln. Gesprüht wird per Analogstick. Zuvor wählt Ihr mit dem Steuerkreuz das gewünschte Tag aus. Doch erst mit einiger Erfahrung wächst Euer Portfolio an Motiven.

Richtig schwierig wird's, wenn die Polizei mit bewaffneten Spezialeinheiten und Helikoptern anrückt – dann heißt's schnell sprühen, bevor die Lebensenergie von blauen Bohnen ausgelöscht wird.
Zwischen den Laufereien dürft Ihr Euch an fahrenden U-Bahnen versuchen. Bei der Kletterei auf dem Zug ist aber äußerste Vorsicht geboten: Viele Engstellen müssen durch Sprungeinlagen gemeistert werden. Fürs Taggen bleibt also kaum Zeit, verspricht aber Adrenalinschübe.
"Getting Up" überzeugt bereits durch seinen grafischen Stil – jedoch hakt's noch an der schlecht einstellbaren und unübersichtlichen Kamera sowie der schwammigen Steuerung, die Fehlsprünge provoziert. *ts*



**Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | The Collective, USA |
| Hersteller: | Atari |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | September |

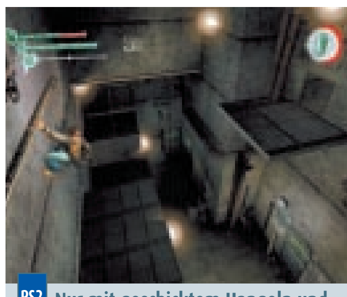
**Die durchgestylte Graffiti-Action krankt noch an einigen Macken wie Kameraführung und Steuerung.**



XB Schwindelfrei: Um außergewöhnliche 'Sweet Spots' für seine Tags zu finden, unternimmt Trane auch schwierigste Klettertouren.



XB In engen U-Bahn-Schächten sprayt und hüpft Ihr zwischen den Zügen.



PS2 Nur mit geschicktem Hangeln und Springen kommt Ihr hier weiter.

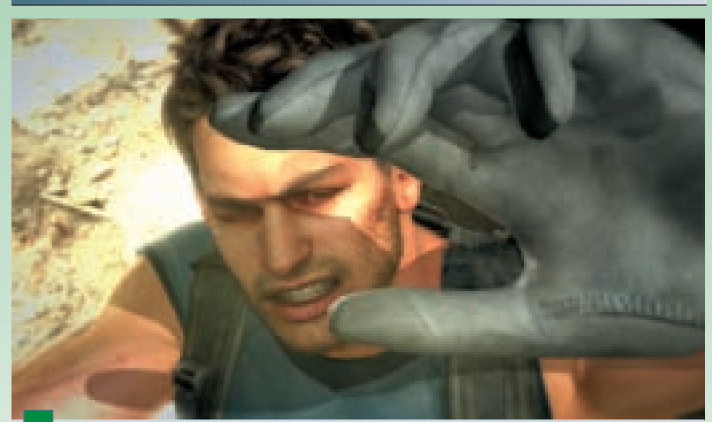


PS2 Um offene Kämpfe zu vermeiden, schleicht Ihr lieber vorsichtig vorbei.



PS2 Mittels rechtem Analogstick füllt Ihr das vorgegebene Motiv mit Farbe.

# Resident Evil 5


360 Der "Resident Evil 5"-Hauptdarsteller ist zwar noch namenlos, protzt aber bereits mit hochauflösenden, detaillierten Texturen.


360 Da werden Erinnerungen an das heruntergekommene Raccoon City wach: Neue Physik-Routinen sollen für mehr Interaktion sorgen als in Teil 4.

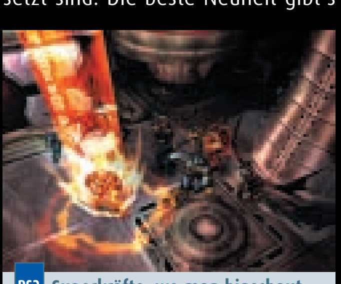
Nach der überraschenden Ankündigung einer neuen "Resident Evil"-Episode für die kommende Konsolen-Generation (siehe MAN!AC 09/05), sickern langsam weitere Infos durch. Neben neuen Bildern, die den noch nicht näher benannten Hauptdarsteller zeigen, wurden Details zu Grafik und Spielmechanik bekannt.
Produzent Jun Takeuchi, der u.a. an "Street Fighter 2" und dem ersten "Resident Evil" werkelte, strebt nach optischer Perfektion. Einzeln animierte Muskelstränge unter der hochauflösenden Textur-Haut zaubern eine Vielzahl von Gefühlsausdrücken auf die Gesichter der Charaktere. Darüber hinaus spielt die Darstellung von Hitze und Kälte eine entscheidende Rolle: Laut Takeuchi macht es erst die HDTV-Technik möglich, Temperaturunterschiede eindeutig auf den Schirm zu bringen und somit spielrelevant einzusetzen. Vorstellbar wären zum Beispiel stark erhitzte Gegenstände, die sich lediglich durch ein subtiles Wabern der umgebenden Luft verraten. Berührungen mit diesen Objekten führen dann zu bleibenden Schäden an Eurem Alter Ego. Die Rechenpower von PS3 und Xbox 360 erlaubt auch Verbesserungen in puncto virtueller Physik. Die Umgebung reagiert dynamisch auf Eure Aktionen, Gegenstände lassen sich zerschießen und umherkicken. Spielerisch geht's in die actionbetonte Richtung von Teil 4.




# X-Men Legends 2

Die Verbesserungen des zweiten Mutantenabenteuers liegen überwiegend in Details: So bekam jeder Held das Doppelte an Superkräften spendiert, die er nach und nach steigern kann. Außerdem wurde die Charakterverwaltung überarbeitet. Zum Kampf gegen den gemeinsamen Feind Apocalypse haben sich die X-Men mit Magnetos Brotherhood verbündet. Unter den 16 Kämpfern tummeln sich damit auch düstere Typen wie Sabretooth, Juggernaut oder Mystique. Das Abenteuer führt Euch durch rund 70 Levels, die optisch abwechslungsreicher in Szene gesetzt sind. Die beste Neuheit gibt's derweil für Marvel-Fans mit Onlinezugang: Auf PS2 und Xbox könnt Ihr via Internet zu viert den Kampf gegen die Schurken aufnehmen.


PS2 Freund und Feind vereint: Die X-Men verbünden sich mit Magneto.


PS2 Superkräfte, wo man hinschaut: Auch die Feinde haben einiges drauf.




# Ultimate Spider-Man


XB Auch der Ultimate-Spidey ist gelenkig wie eh und je.


PS2 Gleich gibt's Saures: Venom stellt Electro den Saft ab.

Nachdem 2005 kein Film ansteht, greift Activision für den jährlichen "Spider-Man"-Teil auf dessen Comic-Ursprünge zurück. Wie der Titel verrät, dient aber nicht das 'klassische'-Marvel-Universum als Inspiration, sondern die moderner angelegte 'Ultimate'-Variante. In der ist Peter Parker noch schulpflichtig, aber genauso ein Held wie sonst auch. Die traditionelle Mischung aus missionsbasierter Netzschwingerei durch ein üppiges 3D-New-York und freier Erkundung bleibt intakt und erhielt ein paar willkommene Auffrischungen. So wirkt die coole Inszenierung tatsächlich wie ein lebendig gewordenes Comic-Heft. Und für frischen Wind sorgt Erzfeind Venom, der ebenfalls spielbar ist und auf Kraft und Zerstörung in Hulk-Manier setzt.



# Gene Trooper



PS2 Im Kampf kann Euer genetisch verbessertes Alter Ego auf Superkräfte zurückgreifen und z.B. Nachtsicht, Schild oder Bullet-Time-ähnliche Zeitlupe aktivieren.

Eine spielbare Version der SciFi-Ballerei hinterließ gemischte Eindrücke in der Redaktion. Zwar machen aufrüstbare Gensoldat-Fähigkeiten und Havok-Physik Lust auf mehr, andererseits wurde hier eher schlecht abgeguckt als mühsam selber gemacht. Der Grip Glove zum Beispiel ist eine Nachahmung der Gravity Gun aus "Half-Life 2". Optisch bietet "Gene Troopers" typische Raumstation-, Korridor-, Höhlen-Optik, garniert mit pixeliger Bitmap-Vegetation.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Cauldron, USA |
| Hersteller: | Playlogic |
| Genre: | Ego-Shooter |
| D-Termin: | Oktober |

Aus Versatzstücken zusammengeschusterter Durchschnitts-Shooter ohne große Highlights.

# World Racing 2



XB Im Konzept-Auto erreicht Ihr auf dem Hockenheimring über 400 km/h.



XB Mit dem Touareg durch Ägypten: 91 lizenzierte Autos warten auf Euch.

Karriere-Modus, knapp 100 lizenzierte Autos und sechs Areale von je acht Quadratkilometer Größe – Teil 2 will nicht nur größer, sondern auch besser sein. Nach einer ersten Probefahrt zu urteilen, könnte das auch gelingen, denn die PS-Boliden steuern sich ganz nach Wunsch entweder arcadelastig einfach oder simulationsgeschwängert realistisch. Besonderer Trumpf der Xbox-Version ist die 'Freie Fahrt', in der Ihr die riesigen Strecken in USA, Italien oder Ägypten nach Lust und Laune erkunden dürft. So lernt Ihr nicht nur jede Kurve kennen, sondern findet auch das ein oder andere Easter Egg. PS2-Besitzer müssen auf dieses Extra leider verzichten. Über 100 Rennmissionen sollten aber trotzdem für Langzeitmotivation sorgen.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Synetic, D |
| Hersteller: | TDK Mediactive |
| Genre: | Rennspiel |
| D-Termin: | Oktober |

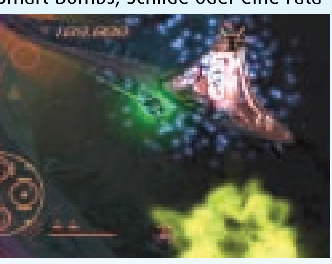
Auf Crash-Kurs durch die Welt: Mit Lizenz und Schadensmodell gebt Ihr on- und offroad ordentlich Gas!

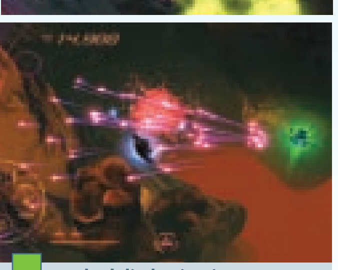
# Xyanide



XB Per Lock-On zielt Ihr mit Raketen auf End- und Zwischengegner. Für die mechanischen Bosse und ihre organischen Wächter wechselt Ihr ständig den Schussmodus.

Auf dem Planeten Mardar herrscht noch Recht und Ordnung. Bösartige Hexen werden hier per Gerichtsbeschluss ins schwarze Loch geworfen. Doch leider geht bei der geplanten Hinrichtung etwas schief und ein Meteorit aus dem exotischen Xyanid bohrt sich durch Schiff und Herz der Delinquentin. Das Dumme daran: Der Meteorit verwandelt die bösen Gedanken der Dame in greifbare Realität – und Ihr seid mittendrin.
Wie schon in "Mutant Storm" steuert Ihr mit dem linken Stick Euer Schiff und mit dem rechten dessen Kanonen. Zwei Schussmodi für organische und mechanische Feinde wollen ständig per R-Taste durchgewechselt werden, Raketen und Upgrades wie Smart Bombs, Schilde oder eine Fata-Morgana-Version Eures Fliegers aktiviert Ihr per Button-Druck. Sechs Levels mit jeder Menge Abzweigungen warten auf Euch und bieten statt scrollenden Bitmaps "Panzer Dragoon"-ähnliches Pseudo-3D. Fünf Schwierigkeitsgrade stellen Anfänger wie Profis gleichermaßen zufrieden. An die ganz Untalentierten hat man bei Playlogic übrigens auch gedacht, denn wer nicht einmal über Level 1 hinauskommt, darf nach genügend Spielzeit trotzdem den nächsten Abschnitt anwählen – dann aber ohne schmucke Rendersequenz als Belohnung. Multiplayer-Freunde ziehen zu zweit durchs All, online dürft Ihr mit Eurem High Score protzen.
Während sich das erste Level noch relativ zahm gibt, fliegt Euch spätestens ab Abschnitt 3 der ganze Bildschirm um die Ohren. Gleißende Explosionen und fette Superschüsse lassen Spielhallenkönige wie "Gradius 5" bangen. Zum Schluss noch ein Gerücht: Angeblich ist eine PSP-Fassung bereits in Arbeit.





XB Psychedelisch: Ein Riesen-Manta als Endgegner (oben) und amorphe Höhlensysteme als Kulisse.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Playlogic, Niederlande |
| Hersteller: | Playlogic |
| Genre: | Shoot'em-Up |
| D-Termin: | Oktober |

Dringend benötigter Genre-nachschub: hübsche Ballerorgie mit verzweigten Levels und ungewöhnlicher Steuerung.

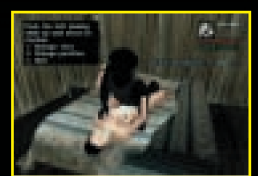
# MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...



## "GTA"-Skandal zieht weitere Kreise

Nachdem Fans in "GTA: San Andreas" eine versteckte Sex-Szene namens 'Hot Coffee' entdeckten (MAN!AC berichtete), wurde die Alterseinstufung in den USA auf 'Adults Only' – nur für Erwachsene – angehoben. Grund genug, dass viele Kaufhäuser und Ketten wie Best Buy einen Verkaufsstopp verhängten, da solche Titel nicht im Sortiment geführt werden. Take 2 könnte es noch härter treffen: Die Federal Trade Commission beantragte eine Untersuchung im US-Repräsentantenhaus. Bußgelder, Sanktionen oder eine Rückrufaktion aller verkauften Exemplare könnten die Folge sein. In Australien zog man daneben die Altersfreigabe zurück. Das Spiel darf dort weder beworben noch verkauft werden. In Europa erwartet Take 2 keinerlei Einschränkungen oder Verbote. Abstrakte Sexszenen rufen hier zu Lande keine Sittenwächter auf den Plan. Wer sich selbst ein Bild machen will, findet auf unserer DVD in der Extended-Rubrik das 'Skandal'-Video.





Viel Wirbel um nichts? Diese Szenen entnahmen wir der US-PS2-Fassung.

## AM RANDE

**+++ Zwei Millionen Spieler online:** Im Juli meldete sich der zweimillionste Benutzer bei Xbox Live an. Laut Microsoft hat sich innerhalb eines Jahres die User-Zahl verdoppelt. **+++ Gizmondo trödelt weiter:** Das Handheld Gizmondo wird in den USA frühestens im Oktober statt im August auf den Markt kommen. Einen Termin für den Europastart gibt es weiterhin nicht. **+++ Midway kauft Ratbag:** Der australische Entwickler und Spezialist für Rennspiele Ratbag wurde von Midway Games für sechs Millionen Dollar aufgekauft. **+++ 91 Mio. PS2:** Sony gab auf dem Playstation Meeting 2005 bekannt, dass bereits über 91 Mio. PS2s weltweit abgesetzt wurden. **+++ Die Rückkehr des VUD?** Einige Mitglieder des ehemaligen Verbands der Unterhaltungssoftware wollen den letztjährig aufgelösten Verband wiederbeleben. Ziel ist es, "Eine breite Branchenvertretung in Deutschland wieder aufzubauen", so das Gründungsmitglied und Mitinitiator Jürgen Goeldner. **+++ Videospiele in den USA beliebter als PC:** In der jährlichen US-Studie des Ziff Davis Verlags wurden 1.500 Haushalte befragt. So gaben 24 Prozent der Videospieler an, weniger fernzusehen. 18 Prozent wollen ihr TV-Pensum weiter einschränken. Insgesamt 76,2 Mio. US-Bürger spielen – 11,4 Prozent mehr als im Vorjahr. Videospiele hängen dabei den PC weiter ab: 62,6 Mio. Haushalte besitzen eine Konsole, während nur in 56,6 Mio. Haushalten am PC gespielt wird.

## Auf und Ab der Software-Hersteller

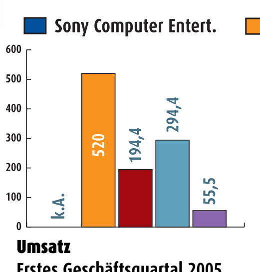




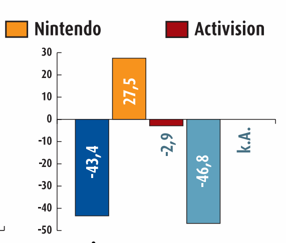




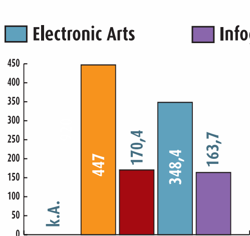

Sony Computer Entert. | Nintendo | Activision | Electronic Arts | Infogrames - Atari



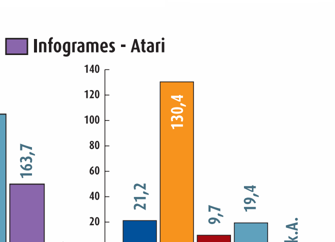

Umsatz
Erstes Geschäftsquartal 2005
(in Mio. Euro)




Gewinn
Erstes Geschäftsquartal 2005
(in Mio. Euro)




Umsatz
Erstes Geschäftsquartal 2004
(in Mio. Euro)




Gewinn
Erstes Geschäftsquartal 2004
(in Mio. Euro)

### Sony

Sony Computer Entertainment fuhr im ersten Quartal Verlust ein. Der Hauptgrund sind die Entwicklungskosten der PS3.

### Microsoft

Der Redmonder Software-Gigant Microsoft erzielte im vergangenen Geschäftsjahr 2004/2005, das im Juni endete, einen Gesamtumsatz von 32,6 Mrd. Euro. Der Gewinn belief sich auf 12,3 Mrd. Euro. Der Umsatz stieg um 8% während der Gewinn um 50% zum Vorjahr (8,17 Mrd. Dollar) zunahm.
Microsofts 'Home & Entertainment'-Abteilung, die für die Xbox verantwortlich ist, konnte den Umsatz im vergangenen Geschäftsjahr um 13% steigern. Der Verlust wurde dagegen um 68% verringert. Hauptverantwortlich sind die guten Verkäufe von "Halo 2".

### Nintendo

Nintendo schwächelt ebenso beim Gewinn, der auf 27,5 Mio. Euro schrumpfte. Laut Nintendo sei dies auf gestiegene Entwicklungskosten und schwache Hardware-Gewinne zurückzuführen. Der gestiegene Umsatz ist dagegen den sehr guten DS-Verkäufen und "Nintendogs" zu verdanken.

### Activision

Nachdem Activision bereits im letzten Geschäftsjahr mit einem Rekordergebnis abschloss, konnte man im ersten Quartal, das am 30. Juni endete, auftrumpfen. Hauptgründe waren der Verkaufsschlager "Doom 3" und Filmumsetzungen. Dennoch wurde kein Gewinn erwirtschaftet. Einer der Gründe ist der Erwerb der Entwicklerstudios Toys for Bob und Beenox.

### Electronic Arts

Der Umsatz ging im Vergleich zum Vorjahreszeitraum um 16% zurück. Zu den Zugpferden gehörten die Megaseller "Battlefield 2", "Medal of Honor: European Assault" und "FIFA Street". Das Umsatzminus ist laut EA vor allem durch die Investitionen in Next-Generation-Titeln zu verdanken.

### Infogrames

Für die Atari-Mutter ging der Umsatz um satte 66 Prozent zurück. Hauptverantwortlich ist das magere Line-up an Top-Titeln. Letztes Jahr konnte hier noch "DRIV3R" punkten.



## Playstation-Meeting in Japan

Sony veranstaltete im Juli eine Produkt-Konferenz. Dort wurden weitere Details zur PS3 bekannt. Hier der Ablaufplan zur PS3-Einführung:

**16.09.05-18.09.05**
Playstation 3 auf der Tokyo Game Show
**Dezember 2005**
PS3-Entwickler-Kits werden ausgeliefert
**Februar 2006**
Playstation-Konferenz
**Frühjahr 2006**
Markteinführung PS3

Viele Entwickler stellten daneben ihre Projekte für die Playstation 3 vor. PS3-Titel könnten möglicherweise ohne Ländercodes veröffentlicht werden, so Sony-Computer-Boss Ken Kutaragi. Spieleentwickler bekommen daneben Unterstützung von der "Unreal 3"-Engine, die als Probeversion jedem PS3-Devkit beiliegt. Außerdem lizenzierte Sony die Physik-Engine Havok und kaufte das Team von SN Systems.

## Deutschland steht auf Videospiele

Das Hamburger FeldTeam-Unternehmen befragte bundesweit 1.000 Personen im Internet zwischen 18 und 49 Jahren. Das Ergebnis: Mehr als die Hälfte der Surfer spielt mindestens einmal pro Woche am Computer bzw. der Konsole. Erstaunlich: Frauen sind mit 47,3 Prozent fast gleichauf.

| | |
|---|---|
| Spielt eine Stunde oder mehr pro Tag | 28,4 % |
| Spielt drei bis sechs Stunden in der Woche | 28,4 % |
| Spielt bei Freunden | 26,7 % |
| Spielt auf LAN-Partys | 11,1 % |
| Will Playstation 3 kaufen | 10,0 % |
| Will Xbox 360 kaufen | 7,8 % |

## Electronic Arts als guter Engel

Der Weltjugendtag fand vom 15. bis 21. August in Köln statt. Die rund 800.000 Besucher suchten vor allem eins: eine Unterkunft. Fünf Pilger konnten jedoch im gehobenen Hotel Chelsea in der Innenstadt gratis residieren. Electronic Arts verschenkte die Plätze unter einer Bedingung: Die Pilger mussten eine pfiffige Begründung angeben, um in die Auswahl zu kommen.

# NACHSPIEL

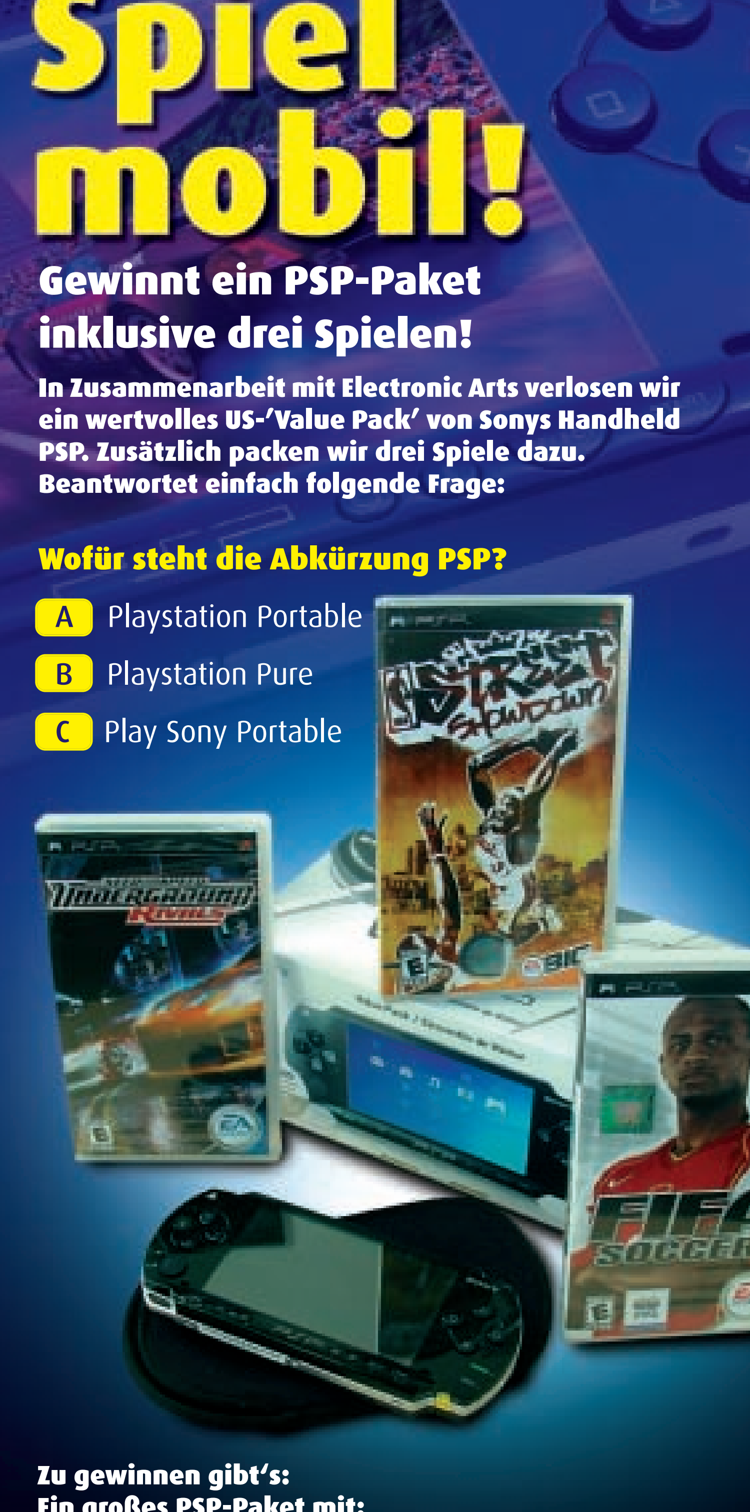


## DIE SAAT DES BÖSEN

Da haben wir es wieder: Videospiele sind böse! Doch bei der Diskussion, die gerade wegen "Grand Theft Auto" in den USA tobt, stört sich diesmal niemand an der Gewalt: In "GTA: San Andreas" dürft Ihr hilflose Passanten malträtieren und Bandenkriege anzetteln, was in den USA wohl gesellschaftlich akzeptiert wird. Doch nun versetzt ein anzügliches Bonusspielchen namens 'Hot Coffee' das prüde Land bis zur höchsten Instanz in Aufruhr. Halbnackte Lüstlinge, die sich in einem Bett interaktiv vergnügen, das geht doch wirklich nicht! Selbst der Handel schreckt zurück – man nimmt lieber den Verkaufsschlager aus dem Regal, um ja keinen schlechten Ruf zu erlangen. Dass aber Titel wie "Singles" und "Playboy: The Mansion" viel anzüglichere Szenen bieten, fällt in dem Geschrei keinem auf.

Dennoch frage ich mich, welcher Teufel die Entwickler geritten hat, das versteckte Minispiel in der fertigen "GTA"-Fassung zu belassen. Auch wenn es Otto Normalverbraucher niemals entdecken würde, warum verblieb der skandalöse Bonus versteckt im Programm-Code? Vielleicht war es nur ein nett gemeinter Gag? Oder eine späte Rache eines entlassenen Programmierers? Vielleicht wurde das komplette Entfernen des Spielchens auch wegen Schlamperei schlicht vergessen?





# Spiel mobil!

## Gewinnt ein PSP-Paket inklusive drei Spielen!

**In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir ein wertvolles US-'Value Pack' von Sonys Handheld PSP. Zusätzlich packen wir drei Spiele dazu. Beantwortet einfach folgende Frage:**

**Wofür steht die Abkürzung PSP?**

- A Playstation Portable
- B Playstation Pure
- C Play Sony Portable

**Zu gewinnen gibt's:**
**Ein großes PSP-Paket mit:**
**1x Sony PSP Value-Pack** (US-Version)
**1x PSP-Spiel "NBA Street Showdown"** (US-Version)
**1x PSP-Spiel "Need for Speed Underground Rivals"** (US-Version)
**1x PSP-Spiel "FIFA Soccer"** (US-Version)

**Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:**

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Spiel mobil
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 14. Oktober 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

# Xbox 360

## Die Zukunft kann kommen!

**Das lange Warten hat ein Ende – zum Weihnachtsgeschäft setzt Microsoft mit der Xbox 360 den Maßstab für die nächste Generation. Ab 300 Euro seid Ihr dabei.**

Gigaflops hin, Reality Synthesizer her: Während die PS3 noch ferne Zukunftsmusik spielt, dreht Microsoft schon heute kräftig am Lautstärkeregler. In den letzten Ausgaben berichteten wir bereits über Design, Konzept und Online-Fähigkeiten der neuen Konsole (MAN!AC 07/05), ließen Entwickler Stellung nehmen (08/05) und verglichen die Technik der nächsten Generation (09/05).
Jetzt, wo der Start kurz bevorsteht, haben wir die wirklich wichtigen Details zusammengetragen: Für 300 Euro gibt's ein Basispaket mit Konsole und Kabel-Controller, für 400 Euro erhaltet Ihr das Grundgerät plus Festplatte mit 20 GB, einen kabellosen Controller, ein Headset, eine Fernbedienung und ein HDTV-Anschlusskabel. *dm*

### Die erste Software-Welle

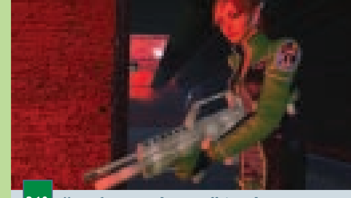
Was Euch in den ersten Wochen sonst noch erwartet

| Name | Entwickler | Hersteller |
|---|---|---|
| **Amped** | 2K Sports | Take 2 |
| **Condemned: Criminal Origins** | Monolith | Sega |
| **FIFA Soccer 06** | EA Canada | Electronic Arts |
| **Final Fantasy 11** | Square-Enix | Square-Enix |
| **Full Auto** | Pseudo Interactive | Sega |
| **Gun** | Neversoft | Activision |
| **Madden NFL 06** | Tiburon | Electronic Arts |
| **NBA Live 06** | EA Canada | Electronic Arts |
| **NHL 2K6** | Kush Games | Electronic Arts |
| **Ridge Racer 6** | Namco | Namco |
| **Saint's Row** | Volition | THQ |
| **Tiger Woods PGA Tour 06** | Electronic Arts | Electronic Arts |
| **Top Spin 2** | 2K Sports | Take 2 |

## Perfect Dark Zero

**Entwickler: Rare • Hersteller: Microsoft**

Der ersten Xbox verhalf der Master Chief zum Durchbruch, bei Nummer Zwei muss eine altgediente Lady ran. Joanna Dark, bekannt aus dem N64-Hit "Perfect Dark", lässt zum Start der neuen Konsole die Waffen sprechen. Dass sie dabei eine verdammt gute Figur macht, durfte Chef-MAN!AC Olli schon bei den englischen Entwicklern bestaunen. Die Gehaltserhöhung für den HDTV-Fernseher ist angeblich schon gefordert, schließlich soll der SciFi-Shooter ja auch in angemessenem Ambiente genossen werden.
Die hochauflösende 3D-Welt erkundet Ihr nicht nur zu Fuß, sondern auch fix mit Jetpack, Motorrad sowie Hovercraft.



360 "Perfect Dark Zero" ist das Prequel zur N64-Episode.

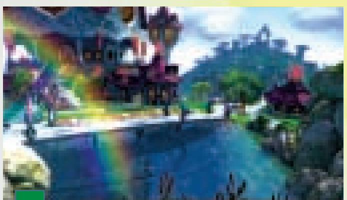


360 Zu Lande, zu Wasser, in der Luft: Bis zu 50 Spieler messen sich online.

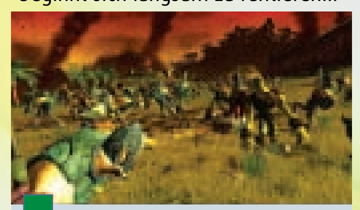
## Kameo: Elements of Power

**Entwickler: Rare • Hersteller: Microsoft**

Rare, die Zweite: Eine quietschbunte und grenzenlose Fantasy-Welt lädt zu ausgedehnten Erkundungstouren ein, Massenschlachten mit mehreren tausend Gegnern sorgen für die nötige Portion Ernsthaftigkeit. Zu allem Überfluss kann die namensgebende Heldin auch noch zehn verschiedene Monstergestalten annehmen – und spießt bösartige Trolle auf den stacheligen Rücken ihrer Eis-Biest-Form. Ihre Fähigkeiten im Genre konnten Rare schon mit "Banjo-Kazooie" auf dem N64 unter Beweis stellen. Microsofts Investition in die Firma beginnt sich langsam zu rentieren...



360 Lasst Euch von der farbenfrohen Optik nicht täuschen! Brutal wird's bei...



360 ...Massenschlachten mit mehreren tausend Teilnehmern.

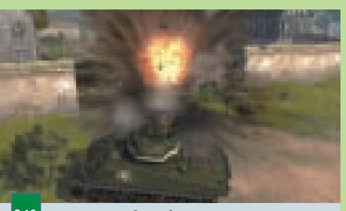
## The Outfit

**Entwickler: Relic • Hersteller: THQ**

Entwickler Relic steht bei PC-Spielern für packende Echtzeit-Strategie à la "Homeworld" oder "Dawn Of War". In "The Outfit" packen die Kanadier eine große Prise Action obendrauf und schicken Euch in eine Fantasie-Version des 2. Weltkriegs. Auf Seiten der Alliierten kommandiert Ihr zwei Infanterie-Einheiten durch komplett zerstörbares französisches Hinterland.



360 "The Outfit" verspricht explosive Echtzeit-Strategie mit kleinen Einheiten.



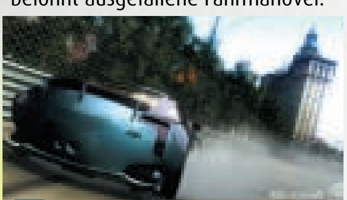
360 Panzer und andere Unterstützung gibt's für eingenomme Stellungen.

## Project Gotham Racing 3

**Entwickler: Bizarre Creations • Hersteller: Microsoft**

Die Rennspiel-Experten von Bizarre Creations wollen Euch die Schlüssel zu einem etwas anderen Rennspiel-Erlebnis in die Hand drücken. Ihr rast nicht nur in über 80 originalgetreu nachgebauten Luxusschlitten über ebenso detailverliebt gestaltete Stadtkurse – es kann Euch auch noch jeder dabei zuschauen. Mit 'Gotham TV' dürft Ihr jederzeit Rennen über Xbox Live mitverfolgen, die Rekorde Eurer Freunde im Auge behalten und Euch in einer Weltrangliste bis ganz an die Spitze fahren. Dabei geht's nicht allein um Geschwindigkeit, sondern vor allem um Stil. Das bekannte Kudos-System findet Anwendung und belohnt ausgefallene Fahrmanöver.

360 Stil ist Trumpf: Nicht nur bei der Auswahl der Rennmaschinen...



360 ...sondern auch bei der Fahrweise steht Eleganz an erster Stelle.

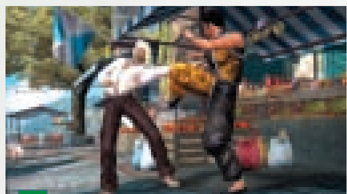
## Dead or Alive 4

**Entwickler: Tecmo • Hersteller: Microsoft**

Große Brüste und fliegende Fäuste: Das Grundrezept der "Dead or Alive"-Reihe dürfte sich auch auf Xbox 360 nicht großartig verändern. Dafür gibt's Detailverbesserungen in Form von drei neuen Kämpfern, neuen Klamotten und Special Moves sowie noch größeren Kampfschauplätzen.



360 Fiese Konter und riesige Arenen prägen das "DoA"-Spielgefühl.

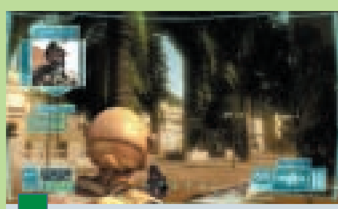


360 In der Minderzahl und richtig wehrhaft: die "DoA"-Jungs.

## Ghost Recon: Advanced Warfighter

**Entwickler: Ubisoft • Hersteller: Ubisoft**

Das neueste Tom-Clancy-Spiel beeindruckt mit verwaschener Fernsehnachrichten-Optik und durchdachter Taktik-Shooter-Mechanik. Xbox-Live-Fans können sich jetzt schon auf spannende Online-Schießereien freuen, im Direktvergleich mit PS2- und Xbox-Version kann die neue Konsole ihre Grafikpower beweisen.



360 Nix Irak: Diesmal müsst Ihr nach Mexiko City!

## Call of Duty 2

**Entwickler: Infinity Ward • Hersteller: Activision**

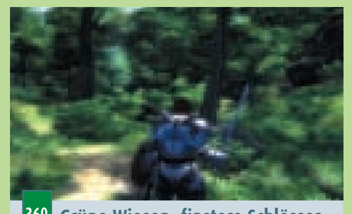
Nochmal Zweiter Weltkrieg, aber diesmal aus der Ego-Perspektive. In der PC-Umsetzung folgt Ihr vier individuellen Soldaten-Schicksalen oder stürzt Euch für schnelle Gefechte in historische Schlachten. Beeindruckend und beängstigend zugleich ist dabei die realitätsnahe Umsetzung der Schlachtfelder.

360 "Call of Duty" punktet vor allem mit der dichten Kriegs-Atmosphäre.

## Elder Scrolls 4: Oblivion

**Entwickler: Bethesda • Hersteller: Take 2**

In Tamriel ist die Hölle los – was man der famos gestalteten Fantasy-Welt auf den ersten Blick allerdings nicht ansieht. Über 16 Quadratmeilen erforschbares Terrain sowie zahllose Dungeons warten auf den geneigten Rollenspieler, der sich hier in actiongeladenen Kämpfen durch die Monster-Fauna hacken darf.



360 Grüne Wiesen, finstere Schlösser – so schön war Fantasy noch nie.

## Need for Speed Most Wanted

**Entwickler: EA Canada • Hersteller: Electronic Arts**

Autotuning und Verfolgungsjagden will das neue "Need for Speed" endlich unter einen Hut bringen. Mit Euren aufgemotzten Edelschlitten absolviert Ihr nicht nur harte Straßenrennen gegen die Konkurrenz, sondern müsst auch noch bis zu sechs Polizeiverfolgern gleichzeitig davonfahren.

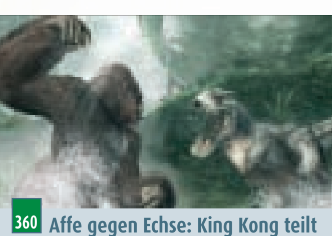


360 Tieferlegen, 20-Zoll-Felgen – BMW-Fahrer fühlen sich sofort heimisch.

## King Kong

**Entwickler: Ubisoft • Hersteller: Ubisoft**

Ubisofts kanadische und französische Entwickler-Studios werkeln zusammen mit dem "Herr der Ringe"-Regisseur an einer würdigen Umsetzung des bildgewaltigen Affen-Epos. Als Filmemacher Jack hatzt Ihr durch den Ego-Shooter Dschungel, als riesenhafter King Kong vermöbelt Ihr urzeitliche Dinosaurier.

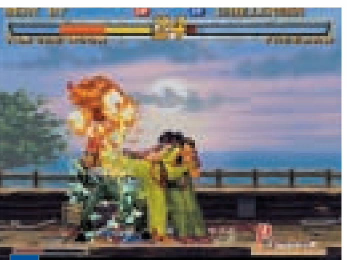


360 Affe gegen Echse: King Kong teilt kräftig aus!




# OVERSEAS

# Garou Mark of the Wolves





PS2 Animationen-Pracht: Kim vermöbelt Freak Freeman mit einer effektvollen Combo-Welle (links) und gönnt sich danach einen heißen Tee mit seiner Herzensdame.

1999 erschien der neunte Teil der "Fatal Fury"-Reihe. Der krönende Abschluss des ersten Neo-Geo-Prüglers überflügelte seine Vorgänger und reihte sich in den illustren Kreis der ganz Großen ein.
Doch fangen wir von vorne an: Außer Terry Bogard findet Ihr nur neue Kämpfer. Der dunkelhäutige Butt verteidigt sich in bester Kyokugen-Karate-Manier, Maskenträger Griffon verkloppt Euch mit derben Nahkampf-Würfen und Kim setzt bewusst seine gelenkigen Beine ein. Jeder Kämpfer verfügt ergo über ein gigantisches Schlagarsenal: Neben normalen Fußtritten- und Handkantenschlägen decken Euch die Prügelkünstler mit gut einem Dutzend Super-Moves ein. Darüber hinaus füllt sich die zweifache Energieleiste: Wählt taktisch klug, ob Ihr S-Power-Schläge doppelt nutzt oder den Gegner zermürbenden P-Power-Monsterschlag einsetzt.

## Prügeltraum in 2D

Zu Beginn einer traditionellen 2er-Runde wählt Ihr Euer T.O.P-Set. Wenn Ihr diesen Bereich erreicht, leuchtet Euer Handkantenprofi und verfügt ab sofort über härtere Schläge sowie spezielle T.O.P-Angriffe. Profis nutzen zudem die zahlreichen Konter-Attacken und erwidern gegnerische Angriffe erst im letzten Moment. Das ausgereifte und vielfältige Kampfsystem weist fast alle 2D-Konkurrenten in die Schranken – lediglich "Street Fighter Alpha 3" bietet Paroli. Ebenso überzeugen grafische Präsentation und musikalische Untermalung: Erspäht zahlreiche Details im Hintergrund, die superben Animationen messen sich mit dem Klassenprimus "Street Fighter 3: Third Strike" und eingestreute Original-Samples von Robert Miles begeistern Techno-Fans. Im Gegensatz zu der mit leichten Verzögerungen behafteten Dreamcast-Fassung übertrifft die Playstation-2-Version sogar das Original. Ihr wählt verschiedene Bildformate, schaltet einen Pixel reduzierenden Soft-Filter ein und gönnt Euren Ohren den arrangierten Soundtrack. Neben 'Story'-Modus, Trainings-Variante und 'Versus'-Duellen verdrescht Ihr auch online hungrige Wölfe. Kurzum: 2D-Prügelei in Perfektion! *rf*



PS2 Es werde Licht: Kims offene Verteidigung verheißt nichts Gutes.



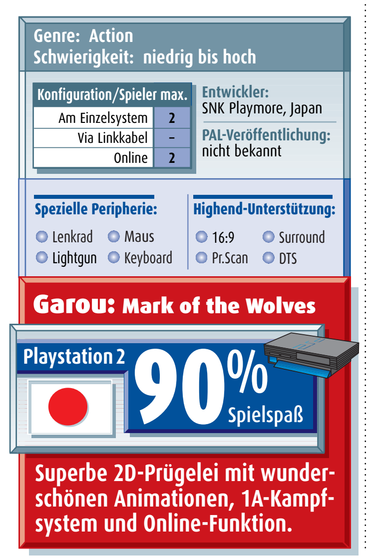
PS2 Der asiatische Winzling verdrischt Euch mit fiesen Konter-Attacken.



PS2 Endboss-Scharmützel: Die beiden Kraftprotze Kain und Grant verstecken sich im Auswahlmenü. Drückt einfach bei der Charakterwahl ins Leere.



PS2 Alles Gute kommt von oben? Nein, denn kommt der mexikanische Wrestler geflogen, werden gegnerische Gelenke verbogen.



# Makai Kingdom


PS2 Für den totalen Überblick zoomt Ihr ordentlich raus.

Nach "Disgaea", "La Pucelle: Tactics" und "Phantom Brave" beschert uns die japanische Spieleschmiede Nippon Ichi ihr nächstes Taktik-Scharmützel. Wieder wird Runden-Strategie der alten Schule geboten – vor allem die technische Entwicklung ist an den Machern vorbeigegangen. Wie bei Klassenprimus "Final Fantasy Tactics" zieht Ihr eine Gruppe von Bitmap-Helden über eine isometrische Polygon-Karte, die Ihr mit den Schulter-Buttons rotieren, einschwenken oder zoomen dürft. Die niedrige Bildschirmauflösung legt nahe, dass Nippon Ichi eine Grafik-Engine bemüht, die man seit PSone-Zeiten kaum aufgepeppt hat.
Eingefleischte Fernost-Strategen nehmen's hin – aber selbst der größte Fan muss von Nippon Ichis ewig gleichartig präsentierten Taktik-Titeln allmählich genug haben.

## Alter Bekannter

Während "La Pucelle: Tactics" noch mit einer epischen Geschichte und individuellen Szenarien aufwartete, beschreitet man hier noch intensiver als bei "Phantom Brave" den Weg der Fast-Food-Strategie. Nach der urkomischen und unterhaltsamen Einleitung rund um einen schrägen Overlord, der in Gestalt eines Zauberbuchs mit Eurer Hilfe seine untergegangene 'Netherworld' neu erschaffen möchte, werden nur noch lieblos zusammengewürfelte Gefechte aus dem Zufalls-Editor geboten. Nach zigfacher Eroberung ewig gleicher Karten-Elemente und Gegner macht sich da fix Langeweile breit – zumal das Kampfsystem deutliche Defizite aufweist: Anders als noch bei "La Pucelle" der Fall, gibt's in den "Makai Kingdom"-Kämpfen kein Schachbrettmuster auf dem Boden, das Euch den Bewegungsradius Eurer Figuren verrät und präzises Taktieren ermöglicht. Stattdessen müsst Ihr Euch auf einen vagen Kringel verlassen, in dessen Grenzen Ihr den jeweils aktiven Mitstreiter nach Gutdünken platziert. Die Schwächen dieses Systems werden spätestens dann offenbar, wenn Ihr eine kampfstarke Formation auf die Stempelbeinchen stellen oder die Begehbarkeit des Terrains ausloten wollt. Vor allem Letztere wächst sich auf komplexen, von Hügeln, Gruben und Senken durchzogenen Terrains schnell zum Ärgernis aus. Da verschwindet schnell mal ein Kollege in einem Loch, aus dem er für den Rest des Waffengangs nicht mehr raus kommt – frei nach dem Motto: "Runter kommt Ihr immer!" Als ähnlich unpräzise erweist sich das Zielsystem: Zwar hat Eure knuffige Truppe aus Kämpfern, Magiern, Heilern, Hexen und Kürbisköpfen ein stattliches Arsenal an hübsch inszenierten Spezialattacken in petto – aber die schaden mehr, als dass sie Euch nutzen, wenn Ihr wieder mal einen Waffenbruder statt den Gegner trefft. Das schwammig übers Texturparkett schlingernde 3D-Fadenkreuz ist schuld: Stehen Kumpel und Kontrahent zu dicht beeinander, verzielt Ihr Euch nur allzu leicht – und das, ohne es zu merken! Offensichtlich wird der fatale Fehler erst, wenn Ihr nach der Zugplanung das 'Execute'-Kommando bemüht: Jetzt werden sämtliche zuvor nur theoretisch ausgeführten Aktionen (bittere) Realität.
Was "Makai Kingdom" trotz aller Schnitzer noch immer in den Rang eines 70ers hebt, ist die schiere Vielfalt, die Nippon Ichi den ganz hartgesottenen Strategen unter Euch bietet. Eine ganze Fülle von possierlichen Charakteren bzw. Gegenständen, innovative Ideen wie das Werfen von Gegnern und nicht zuletzt die herrlich schrägen Hauptfiguren wiegen die Fehler zwar nicht gänzlich auf, trösten aber immerhin. Fazit: Der bisher schwächste PS2-Titel des japanischen Teams, aber für eingefleischte Fans noch immer die Investition wert. *rb*

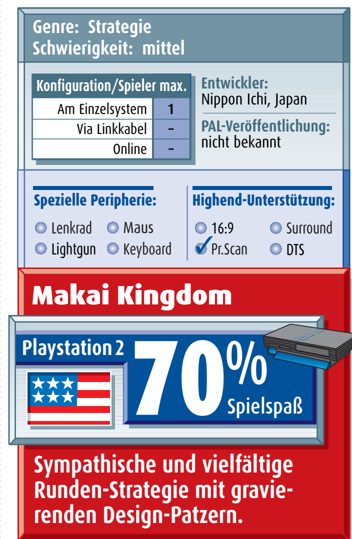


PS2 Sieht aus wie "Street Fighter", ist aber eine "Makai Kingdom"-Sequenz.

PS2 Unser Krieger setzt seinen berüchtigten Spin Break ein: Hau ruck!

PS2 Herrlich dämlich: Die ulkigen Gegner in den 'Free Dungeons'.

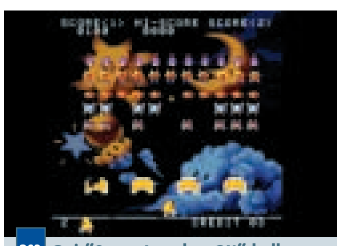
PS2 Wo darf's denn hingehen? Der rote Kringel zeigt Euch anstelle des altbewährten Bodenrasters, wo Ihr den aktiven Helden positionieren dürft.







# Taito Memories Vol. 1


PS2 Bei "Space Invaders DX" ballern bekannte Taito-Helden mit.


PS2 Türe, Aufzüge, Ballereien: die coole Spion-Action "Elevator Action Returns".

Japanische Spielehersteller recyceln gerne ihre Software-Bibliothek. Die bekanntesten Oldie-Sammlungen stammen von Namco und finden häufiger den Weg in den Westen, um dort alle paar Jahre wieder für jede mögliche Konsole zu erscheinen. Gerne auch mehrfach in fast unveränderter Zusammenstellung, wie etwa die in USA anstehende 50-Jahre-Mogelpackung beweist. Kundenfreundlicher denkt da Taito: Auf die erste Ausgabe ihrer "Memories" (die Fortsetzung erscheint bereits Ende August) packten die Japaner stolze 25 Spielhallen-Titel von der ganz frühen Arcade-Zeit bis zur Semi-Moderne.


PS2 "Don Doko Don" steht als Paradebeispiel für frühe Plattformspäße: bunt, niedlich und mit viel Charme.

PS2 Darf's noch einer mehr sein: Der scrollende Bitmap-Prügler "Runark" protzt mit hoher Feinddichte.

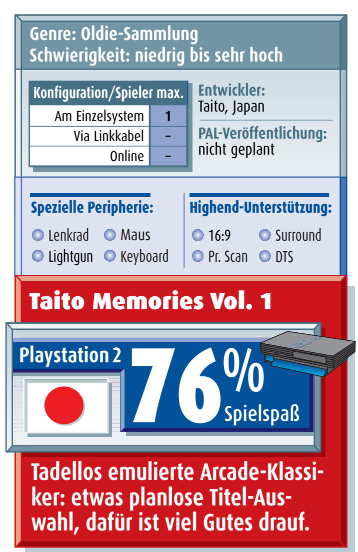
## Quer durch die Jahrzehnte

Die Zeitreise durch das Taito-Lager beginnt 1978 mit dem Klassiker "Space Invaders" und endet 1997 bei der putzigen "Arkanoid"/"Puzzle Bobble"-Mischung "Puchi Carat". Ein System lässt sich bei der Auswahl kaum erkennen: Dass nicht alle Tophits der Firmenhistorie auf einer DVD verbraten werden, ist logisch. Trotzdem fehlen viele bekannte Namen, während anonymes Füllmateral den Weg auf die Scheibe fand. Altersbedingt locken einige Titel heutzutage nur noch aus Neugier vor den Bildschirm. Richtige Vollflops sind aber erfreulich rar gesät, einige Automaten haben ihren Spielspaß zudem erfolgreich konserviert.

"Bubble Bobble" und die ähnlichen Kollegen "Fairyland Story" sowie "Don Doko Don" erfreuen Fans des in der Moderne nahezu ausgestorbenen Plattform-Genres, während "Elevator Action Returns" zeigt, wie ein Klassiker-Update sein sollte. Bei der Ballerfraktion besetzt "Darius Gaiden" die Position des horizontalen Spitzenreiters, "Super Space Invaders '91" (auch als "Majestic Twelve" bekannt) erweist sich als unterhaltsamster der drei vorhandenen "Space Invaders"-Teile. Auch Knobler ("Plotting") und Geschicklichkeitsfans ("Cameltry") werden gut bedient, Anhänger seitlich scrollender Actionprügler bekamen ebenfalls einige Vertreter spendiert.

Sämtliche Bildschirmtexte sind ausschließlich japanisch, was aber kaum stört. Die Klassiker haben überwiegend keine Erklärung nötig, und sonst gibt's ohnehin nicht viel zu sehen – Taito geizte komplett mit Goodies. Die Emulation aller Automaten funktioniert dafür einwandfrei, weshalb die "Memories"-DVD sich mit viel Masse und genug Klasse in jedem Retro-Schrank gut macht. *us*


PS2 In "Darius Gaiden" schließt Ihr innige Bekanntschaft mit dicken Oberbossen aus dem Tierreich wie diesem bissigen Robofisch.




**Oldie-Schatzkiste**
Die ausgewählten 25 Taito-Spiele

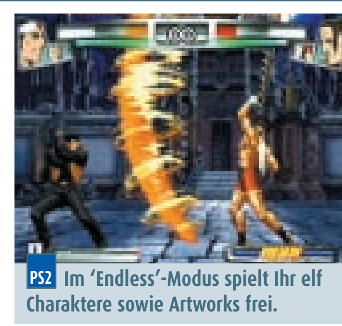
| | |
|---|---|
| Space Invaders | 1978 |
| Lunar Rescue | 1980 |
| Alpine Ski | 1982 |
| The Fairyland Story | 1985 |
| Kiki Kaikai | 1986 |
| Bubble Bobble | 1986 |
| Rastan Saga | 1987 |
| Kuri Kinton | 1988 |
| Syvalion | 1988 |
| Jigoru Meguri | 1988 |
| Cameltry | 1989 |
| Don Doko Don | 1989 |
| Plotting | 1989 |
| Ah Eikou no Koshien | 1990 |
| Super Space Invaders '91 | 1990 |
| Runark | 1990 |
| PuLiRuLa | 1991 |
| Metal Black | 1991 |
| Grid Seeker | 1992 |
| Space Invaders DX | 1994 |
| Darius Gaiden | 1994 |
| Lightbringer | 1994 |
| Elevator Action Returns | 1995 |
| Cleopatra Fortune | 1996 |
| Puchi Carat | 1997 |

# King of Fighters Neowave



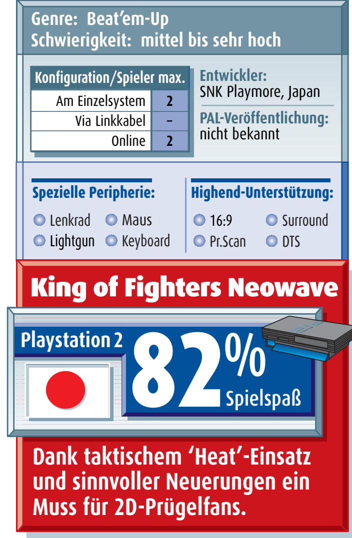
PS2 Modesünder Benimaru (Markenzeichen bauchfreies Oberteil) schert sich nicht um Lästermäuler und holt als Super-Special einen schlagkräftigen Doppelgänger herbei.

Mit "King of Fighters Neowave" betrat SNK Spielhallen-Neuland. Anstatt des hauseigenen MVS-Systems nutzte man erstmals Sammys Atomiswave-Hardware. Am Grundprinzip der Bitmap-Keilerei wurde hingegen nicht geschraubt: Tretet in '3 gegen 3'-Matches oder Einzelduellen in Arcade- bzw. Versus-Modus an oder wagt Euch in die Survival-Variante – japanische Zocker prügeln zudem online um die Krone. Das ausgefeilte Kampfsystem wartet mit mehreren Neuerungen auf. Eine vor Beginn der Keilereien getroffene Wahl bestimmt über Eure Super-Specials: Ladet im 'Super Cancel'-Modus maximal drei Energiebalken auf, packt in der 'Guard Break'-Variante unblockbare Powerschläge aus oder freut Euch über die automatische 'Max 2'-Spezialenergie-Aufladung. Taktiker nutzen den neu hinzugekommen Aktionsknopf: Via L2-Taste geht's ab in den 'Heat'-Zustand – erhöhte Durchschlagskraft, jedoch auch ständiger Lebensenergieverlust sind die Folge. Anlässlich der PS2-Portierung wurden die hochaufgelösten 2D-Tapeten der Spielhalle in dreidimensionale Hintergründe gewandelt (im Menü schaltet Ihr auf Wunsch aber zum Arcade-Stil um). Die Sprites der 47 Kämpfer hingegen stammen noch aus der 2002er-"KoF"-Fassung – wählt via Optionen aus sechs verschiedenen Filtering-Versionen. Auch dank der gelungenen Musikuntermalung eine der besten "KoF"-Episoden. *ms*



PS2 Im 'Endless'-Modus spielt Ihr elf Charaktere sowie Artworks frei.





Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | 2 |

Entwickler: SNK Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

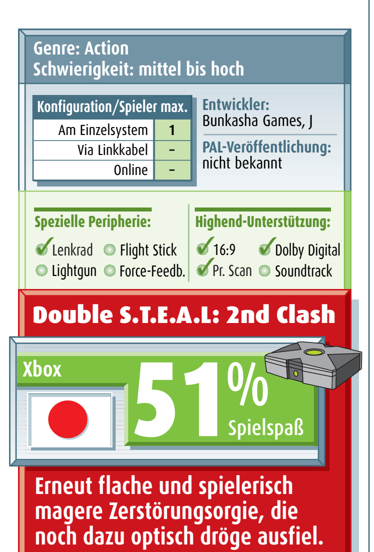
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

**King of Fighters Neowave**

Playstation 2 — 82% Spielspaß

Dank taktischem 'Heat'-Einsatz und sinnvoller Neuerungen ein Muss für 2D-Prügelfans.

# Double S.T.E.A.L.: The Second Clash



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Bunkasha Games, J
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

**Double S.T.E.A.L: 2nd Clash**

Xbox — 51% Spielspaß

Erneut flache und spielerisch magere Zerstörungsorgie, die noch dazu optisch dröge ausfiel.

Hinter dem gestelzten Namen "Double S.T.E.A.L." verbirgt sich ein alter Bekannter aus der Xbox-Frühzeit: In der westlichen Welt erschien die Chaosraserei mit Demolierungspflicht pünktlich zum PAL-Start der Microsoft-Konsole unter der Bezeichnung "Wreckless". Als Grafikdemo erfüllte die schrille Flitzerei ihren Zweck, denn die Xbox-Power wurde dank geschicktem Textur- und Filtereinsatz mit eindrucksvollem Ergebnis genutzt – nur spielerisch steckte nicht viel dahinter.
Drei Jahre später stellt sich dem verblüfften Redakteur die Frage, warum Bunkasha eigentlich so lange für die Fortsetzung "The Second Clash" gebraucht hat. Bei den Japanern scheint die Zeit stehen geblieben zu sein, denn optisch stellt die Action-Flitzerei eher einen Rückschritt dar. Das Geschehen spielt nun in einem virtuellen Chicago, das nicht annähernd so reizvoll und belebt ausfiel wie Hong-Kong im Erstling – da lockt nicht einmal der jetzt vorhandene 'Free Ride'-Modus. Spielerisch gibt es zwar dank dezent aufgestockter Missionszahl und vieler freispielbarer Mini-Disziplinen mehr zu tun, doch bringt das wenig, wenn Ihr trotzdem häufig mit flachen Aufgaben und unfairen Situationen getriezt werdet. Besonders nervig: Waren beim Original alle Objekte lediglich optische Zier, bleibt Ihr nun an einigen wie z.B. Bäumen unvermittelt hängen, an anderen, die nicht weniger groß sind, seltsamerweise aber nicht.
Wer unbedingt eine chaotische Straßenraserei braucht, der sollte den Vorgänger auf Flohmärkten suchen – der sieht heute noch besser aus. *us*



XB Nur im Abendrot sieht die Stadt nicht so monoton aus.



XB Die Replays wurden wieder mit schicken Filtereffekten veredelt.

# COMING NOW...

## in USA

### September

| Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|
| Genji: Dawn of the Samurai | Sony | Action-Adventure | sicher |
| Radiata Stories | Square-Enix | Rollenspiel | unwahrscheinlich |
| Urban Reign | Namco | Action-Adventure | realistisch |
| We Love Katamari | Namco | Geschicklichkeit | sicher |
| Evil Dead 3 | THQ | Action | realistisch |
| NHL 2K6 | Take 2 | Sportspiel | sicher |
| Ninja Gaiden Black | Tecmo | Action-Adventure | sicher |
| Battalion Wars | Nintendo | Action | sicher |
| Mario Superstar Baseball | Nintendo | Sportspiel | unwahrscheinlich |
| One Piece Grand Battle | Bandai | Beat'em-Up | realistisch |

### Oktober

| Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|
| Romancing Saga | Square-Enix | Rollenspiel | unwahrscheinlich |
| SOCOM 3 U.S. Navy Seals | Sony | Action | sicher |
| Trapt | Tecmo | Strategie | unwahrscheinlich |
| Wild Arms: Alter Code F | Agetec | Rollenspiel | unwahrscheinlich |
| America's Army: Rise of a Sold. | Ubisoft | Ego-Shooter | sicher |
| Blitz: The League | Midway | Sportspiel | unwahrscheinlich |
| Winback 2: Project Poseidon | Koei | Action-Adventure | realistisch |
| Fire Emblem: Path of Radiance | Nintendo | Strategie | sicher |
| Mario Dance Dance Revolution | Nintendo | Musikspiel | sicher |
| Pokémon XD: Gate of Darkness | Nintendo | Rollenspiel | sicher |

## in JAPAN

### Juni

| Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|
| Critical Velocity | Namco | Action | realistisch |
| Langrisser 3 | Taito | Strategie | unwahrscheinlich |
| Princess Maker 4 | Gainax | Simulation | unwahrscheinlich |
| Raiden 3 | Taito | Shoot'em-Up | unwahrscheinlich |
| Tokyo Bus Guide 2 | Success | Simulation | unwahrscheinlich |
| Viewtiful Joe Battle Carnival | Capcom | Action | sicher |

### Oktober

| Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|
| Atelier Marie + Elie | Gust | Rollenspiel | unwahrscheinlich |
| Code Age Commanders | Square-Enix | Action-Adventure | unwahrscheinlich |
| Sega Ages: Space Harrier Compl. | Sega | Oldie-Sammlung | unwahrscheinlich |
| Sega Ages: System 16 Collection | Sega | Oldie-Sammlung | unwahrscheinlich |
| Shadow of the Colossus | Sony | Action-Adventure | sicher |
| Tecmo Classic Arcade | Tecmo | Oldie-Sammlung | unwahrscheinlich |

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich




Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.



Das Top-Spiel

**Grand Theft Auto: San Andreas**
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

PS2

## Action

### Playstation 2

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto: San Andreas | 94% | 01/05 |
| 2 | God of War | 91% | 08/05 |
| 3 | Gradius 5 | 87% | 11/04 |

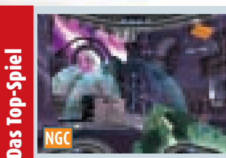
### Xbox

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto: San Andreas | 94% | 08/05 |
| 2 | Oddworld Strangers Vergeltung | 90% | 04/05 |
| 3 | Jet Set Radio Future | 90% | 04/02 |

### Gamecube

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Resident Evil 4 (dt.) | 92% | 04/05 |
| 2 | True Crime: Streets of L.A. | 87% | 01/04 |
| 3 | Ikaruga | 87% | 06/03 |

Das Top-Spiel




**Metroid Prime 2**
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

## Action-Adventure

### Playstation 2

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Splinter Cell Chaos Theory | 91% | 05/05 |
| 2 | Dark Chronicle | 90% | 10/03 |
| 3 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater | 89% | 04/05 |

### Xbox

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Splinter Cell Chaos Theory | 93% | 05/05 |
| 2 | Prince of Persia: Warrior Within | 89% | 01/05 |
| 3 | Ninja Gaiden | 88% | 06/04 |

### Gamecube

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Metroid Prime 2: Echoes | 94% | 01/05 |
| 2 | Legend of Zelda: The Wind Waker | 94% | 04/03 |
| 3 | Splinter Cell Chaos Theory | 90% | 06/05 |

Das Top-Spiel




**Virtua Fighter 4 Evolution**
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

## Beat'em-Up

### Playstation 2

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Virtua Fighter 4 Evolution | 92% | 09/03 |
| 2 | Tekken 5 | 92% | 07/05 |
| 3 | Soul Calibur 2 | 89% | 10/03 |

### Xbox

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Dead or Alive Ultimate | 90% | 04/05 |
| 2 | Soul Calibur 2 | 89% | 10/03 |
| 3 | Mortal Kombat Deception | 88% | 12/04 |

### Gamecube

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Soul Calibur 2 | 89% | 10/03 |
| 2 | Def Jam Fight For NY | 86% | 11/04 |
| 3 | Mortal Kombat Deadly Alliance | 86% | 03/03 |

Das Top-Spiel

**EyeToy: Play 2**
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

PS2

## Denken & Geschicklichkeit

### Playstation 2

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | EyeToy: Play 2 | 86% | 01/05 |
| 2 | Dancing Stage Fusion | 83% | 12/04 |
| 3 | SingStar: The Dome | 81% | 07/05 |

### Xbox

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Dancing Stage Unleashed 2 | 82% | 06/05 |
| 2 | Puyo Pop Fever | 75% | 03/04 |
| 3 | Tetris Worlds | 73% | 12/03 |

### Gamecube

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Donkey Kong Jungle Beat | 86% | 03/05 |
| 2 | Super Monkey Ball 2 | 85% | 04/03 |
| 3 | Donkey Konga 2 | 83% | 07/05 |







GESTERN · HEUTE · MORGEN

**Feature:** HDTV – die hochauflösende (Videospiel-) Zukunft, Virtuelles Kochen **Next Level:** Xbox 360 vs. PS3, Teil 2 **Web-Tipp:** Witziges zu Eurem Lieblingshobby **Retro:** 3DO **Retro-Anzeige:** Goldstar 3DO

**Heft im Heft**

# HDTV

Wie hochauflösendes Fernsehen funktioniert und wie es das Videospielen verändern wird

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



# Schöne neue




Gegenüber dem etablierten PAL-Format bringt HDTV-720p die 2,2-fache, HDTV-1080i mehr als die 5-fache Pixel-Auflösung.

**Alle Welt spricht von HDTV. Wir sagen Euch, was es mit dem hochauflösenden Fernsehen wirklich auf sich hat – und worauf Ihr beim Kauf von neuen Bildschirmen achten müsst.**

Lange Zeit blickten Konsolen-Spieler neidisch auf die PC-Fraktion. Denn im Computer-Sektor wuchsen mit den Monitoren auch die Auflösungen. Von 14 Zoll (640 x 480 Pixel) über 17 Zoll (1.024 x 768 Pixel) bis hin zu derzeit üblichen 19 Zoll (1.280 x 1.024). Während die Auflösung der Spielkonsolen an die gängigen Fernsehformate (PAL 768 x 576 ; NTSC 640 x 480) gekoppelt war – bis heute. Denn mit Xbox 360 und Playstation 3 kommen demnächst die ersten HDTV-fähigen Spielkonsolen auf den Markt. Doch was hat es mit High Definition Television auf sich, und warum wurde es entwickelt? MAN!AC klärt auf.

Nicht nur Computermonitore, auch Fernsehgeräte wuchsen seit den 80er-Jahren über sich hinaus. Markierte vor gar nicht allzu langer Zeit noch eine Diagonale von 80 cm das höchste der TV-Gefühle, bevölkern heute Flachbild-Fernseher mit über einem Meter Diagonale die Elektrofachmärkte unserer Nation. Die TV-Auflösung, letztlich ausschlaggebend für den Bildschärfe-Eindruck, blieb aber gleich. Nach wie vor senden ARD, ZDF & Co. mit dem vor über 50 Jahren entwickelten PAL-Standard. Sowohl analog über Kabel als auch digital via Satellit und Antenne (DVB-T). Qualitätsmindernde Interpolation und Hochskalierung der Fernsehbilder auf die Auflösung des jeweiligen Flachbild-Displays sind die Folge. Das Ergebnis ähnelt der pixeligen Vollbild-Darstellung von Quicktime-Filmtrailern.

## Wie alles begann

Um das volle Potenzial der immer größer und immer flacher werdenden Fernseher zu nutzen, musste ein neuer Standard her: HDTV (High Definition Television) war geboren. Nachdem in Europa Ende der 80er-Jahre das hochauflösende, halb-digitale "D2-MAC"-Verfahren unter weitgehendem Ausschluss der Öffentlichkeit floppte, zeigten die Amerikaner, wie man es richtig macht. Basierend auf dem MPEG2-Videocodec und per Gesetz verordnet brachte die US-Regierung Mitte der 90er-Jahre das High-Definition-Fernsehen auf den Weg. Von den 18 verschiedenen Bildübertragungsvarianten setzten sich zwei durch: 720p (1.280 x 720 Pixel als Progressive-Vollbilder) und 1.080i (1.920 x 1.080 Pixel als Interlaced-Halbbilder).



# HDTV Welt




Die Auflösung ist gegenüber PAL somit um den Faktor 2,2 respektive 5 höher (siehe Bildvergleich, links). Ferner handelt es sich bei HDTV um ein reines 16:9-Format, damit entspricht es mehr dem natürlichen menschlichen Sichtfeld als herkömmliche 4:3-Formate. Geblieben ist die Bildwiederholfrequenz von 60 Hz, die sich am amerikanischen Stromnetz orientiert.

Die großen US-Networks ABC, CBS und NBC begannen 1999 mit der digitalen Ausstrahlung von hochaufgelösten Sendungen. In der HDTV-Pionierzeit waren es neben der "Tonight Show" (dem US-Pendant der Harald Schmidt Show) und anderen Studioproduktionen in erster Linie sportliche Großereignisse wie die Olympischen Spiele oder das Finale des Super-Bowl, die mit 1.080 Zeilen übertragen wurden. Heute gehen zwei Drittel des amerikanischen Prime-Time-Progamms hochauflösend über den Äther. Darunter nicht nur die neuesten Hollywood-Blockbuster, sondern auch Serienhits wie "Alias", "Lost", "CSI" oder der Echtzeit-Krimi "24". Um US-Zuschauer mit herkömmlichen 4:3-Fernsehern (nach aktuellem Stand noch über 90 Prozent) vor schwarzen Balken zu bewahren, werden die meisten Serien mit einer '4:3 Protected Area' gefilmt (siehe Bildvergleich rechts). Echte Widescreen-Kompositionen wie bei Kinofilmen sind daher nicht möglich. Mit diesem Kompatibilitäts-Aspekt werden auch Spiele-Programmierer zu kämpfen haben, doch dazu später mehr.

## HDTV in Deutschland

Lange Zeit galt Europa in Sachen HDTV als Entwicklungsland. Damit soll im November diesen Jahres Schluss sein – der PAY-TV-Sender Premiere startet dann sein HDTV-Programm. Auf drei Kanälen kann der Zuschauer Filme, Dokumentationen und Sport (inklusive der Fußball-Weltmeisterschaft) in High Definition bewundern. Natürlich lässt sich Premiere die faszinierende Bildqualität teuer bezahlen – 15 Euro pro Monat fallen zusätzlich zu den normalen Premiere-Gebühren an. Bei den Auflösungen orientieren sich die Verantwortlichen an den etablierten Standards 1.080i und 720p. In puncto Bildwechselfrequenz hält man hingegen an 50 Hz fest – zumindest bei selbstproduzierten Sendungen. Eingekauftes Material will man im Originalzustand senden und nicht qualitätsmindernd konvertieren – kein Problem, denn alle HD-Ready-Geräte (siehe nächste Seite) müssen auch mit 60 Hz zurechtkommen. Selbst in Sachen Codecs hat der Bezahlsender die Wahl: Neben dem DVD-Standard MPEG 2 kann Premiere auch im leistungsstärkeren MPEG-4-Format senden. Damit wird Deutschland über das derzeit beste HDTV-Format der Welt verfügen. Kleiner Wermutstropfen am Rande: Sowohl die Öffentlich-Rechtlichen Sendeanstalten als auch die werbefinanzierten Privatsender wollen von HDTV derzeit nichts wissen. Mit hochauflösenden Sendungen sei frühestens 2008 zu rechnen, ließen ARD und ZDF unlängst verlauten. >>>

▲ Feine Strukturen wie Korallenriffe oder die Schuppen der Moräne geraten erst mit HDTV-Auflösung plastisch und scharf. Im direkten Vergleich wirkt die niedrige DVD-Auflösung unscharf und verschwommen.





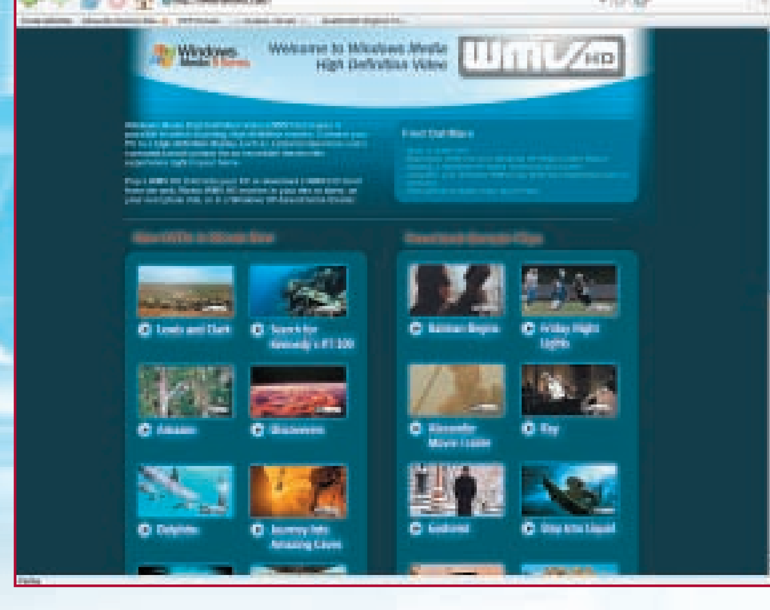
▲ Im Gegensatz zu Filmen ("Greedy", unten) nutzen die meisten HDTV-Serien ("Las Vegas", oben) nur die so genannte 4:3-Protected-Area (schwarzer Rahmen) für entscheidende Bildinhalte.

## HDTV auf WMV-HD

Die hochauflösende Zukunft hat bereits begonnen. Während sich die großen Hardwarefirmen noch um künftige Formate streiten, genießen Besitzer flotter PCs schon heute HDTV – per Windows Media Video High Definition (WMV-HD). Herkömmliche DVD-ROMs speichern Filme wahlweise in 720p oder 1080p, eine Interlaced-Variante bleibt aufgrund der PC-Wurzeln außen vor; bis zu 7.1-Kanäle finden im Windows-Media-Audio-Format Platz. Während Heimkino-Freaks noch auf komfortable HD-Lösungen warten, kommen künftige Xbox-360-Besitzer ganz einfach in den Genuss hochauflösender Kinofilme: Die Konsole spielt voraussichtlich WMV-HD-Discs ab. Folgende Filme sind erhältlich:



- Bulletproof Monk – der kugelsichere Mönch
- Die Stunde des Jägers
- Gangs of New York
- Gone – eine tödliche Leidenschaft
- Hero
- Lara Croft: Tomb Raider
- Lara Croft: Tomb Raider – Die Wiege des Lebens
- The Italian Job
- Timeline
- Underworld
- Wir waren Helden



Auf der Webseite wmvhd.com finden sich sowohl atemberaubende Naturdokumentationen als auch Trailer brandneuer Kinofilme.

## Next Generation DVD

Wer nicht solange warten will und kein Premiere-Fan ist, braucht nicht zu verzweifeln. Denn mit HD-DVD und Blu-ray stehen schon die DVD-Nachfolgeformate in den Startlöchern. Wie einst VHS und Betamax buhlen zwei konkurrierende Systeme um die Gunst des Kunden. Beide speichern auf einer 12cm-Scheibe zwischen 15 und 50 Gigabyte an Daten – ein blauer Laser mit kürzerer Wellenlänge macht's möglich. Welches Format sich letztlich durchsetzt, wird sich weniger über die technischen Vorteile, als vielmehr über das Software-Angebot entscheiden. Und hier hat HD-DVD die Nase vorn, denn schon zum Weihnachtsgeschäft sollen in den USA knapp 100 Titel erscheinen, darunter aktuelle Kinokracher wie "Batman Begins". Der Europa-Start ist derzeit für Sommer 2006 anvisiert. Die von Sony geführte Blu-ray-Fraktion hält sich mit Titelankündigungen noch bedeckt.

Wer schon heute in Sachen HDTV loslegen will, greift zur WMV-HD Scheibe. Einziger Haken an der Sache: Der Software-Katalog ist derzeit auf gerade mal 30 Titel beschränkt (siehe Kasten links).

## Was ist mit der Qualität ?

Nach dem geschichtlichen Background und den Zukunftsperspektiven blieb eine Frage unbeantwortet: Wie viel besser ist HDTV gegenüber PAL? Die qualitativen Vorteile einer HDTV-Übertragung lassen sich nur schwer in Worten beschreiben, und selbst der von uns angeführte Bildvergleich hinkt. Denn erst bei bewegten Bildern kommt der Auflösungsvorteil von HDTV voll zum Tragen. Egal ob Sportübertragung, Dokumentation oder Hollywood-Blockbuster – mit HDTV ist man wirklich 'mittendrin statt nur dabei'. Klingt wie aus einer Werbebroschüre, ist aber wirklich so. Denn aufgrund der höheren Auflösung lassen sich vor allem in Massenszenen eine Fülle von Details erkennen, die in PAL schlicht und ergreifend nicht zu sehen sind. Ob bei einem Robbie-Williams-Konzert, einer Fußball-Übertragung oder dem "Troja"-Schlachtengetümmel – die Plastizität der hochauflösenden Bilder fasziniert jedesmal aufs Neue. Die einfachste Möglichkeit, sich von den HDTV-Qualitäten zu überzeugen, gibt's kostenlos im Internet – unter www.wmvhd.com lassen sich zahlreiche HDTV-Demo-Clips von Microsoft downloaden. Übrigens: Im Datenteil unserer Heft-DVD findet Ihr HD-Game-Trailer von "Project Gotham Racing 3" und "Gears of War".

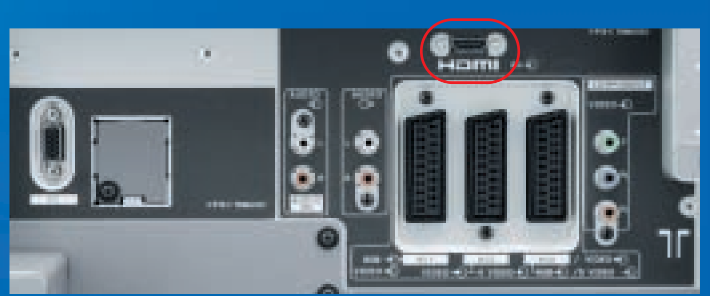
## Der Alte muss weg ?

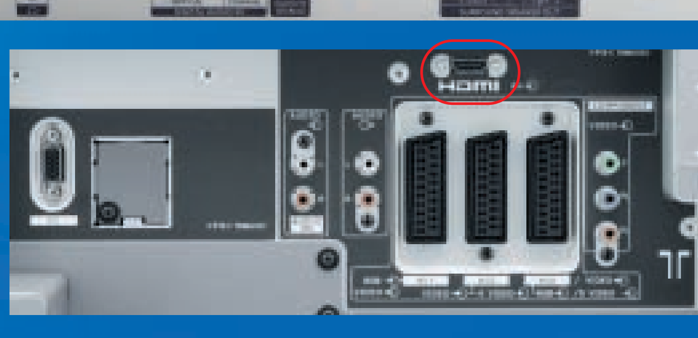
Traurig, aber wahr: Wer in den Genuss von HDTV kommen will, muss seinen Röhrenfernseher ausmustern. Denn die hochauflösenden Bilder werden nur über breitbandige Anschlüsse wie YUV (Component Video), DVI (Digital Video Interface) und HDMI (High Definition Multimedia Interface) übertragen. Zumindest in der Theorie, denn aus Kopierschutzgründen dürfen nur bestimmte Inhalte mit voller Auflösung über den analogen YUV-Anschluss ausgegeben werden – in der Regel wird auf Standard-Kost mit 576 Zeilen herunterskaliert. Die volle Auflösung von Premiere, HD-DVD und Blu-ray gibt's einzig und allein über die digitalen Schnittstellen HDMI und DVI.

Um dem technischen Laien im Schnittstellen- und Auflösungs-Dschungel einen Leitfaden an die Hand zu geben, führten die Unterhaltungselektronik-Hersteller in Kooperation mit den Broadcastern Anfang 2005 das "HD-ready"-Logo ein. Mit diesem Logo gekennzeichnete Displays erfüllen folgende Kriterien:

- Native Mindestauflösung von 720 Bildzeilen
- Wiedergabe von HDTV-Signalen über die Schnittstellen YUV (analog) sowie DVI oder HDMI (digital, mit HDCP-Kopierschutz)
- Die HDTV-tauglichen Video-Eingänge können folgende Signale darstellen:
  720p: 1.280 x 720 mit 50 Hz und 60 Hz (progressive)
  1080i: 1.920 x 1.080 mit 50 Hz und 60 Hz (interlaced)

HD ready







Beim Kauf eines Flachbild-Fernsehers müsst Ihr auf die digitalen Videoeingänge DVI und HDMI (rote Kreise) achten.

Nachdem die technischen Grundvoraussetzungen für den neuen Fernseher abgesteckt sind, stellt sich noch eine weitere Frage:

## Plasma, LCD oder Rückpro ?

"Ich wollte eigentlich so einen neuen, flachen Fernseher, den man an die Wand hängen kann", dürfte die Antwort der meisten Leser sein. Denn der technische Hintergrund ist Nebensache, nur was vorne rauskommt zählt. Trotzdem sollte man vor dem Kauf über die technischen Besonderheiten der konkurrierenden Techniken Bescheid wissen. In Sachen Bildhelligkeit und Kontrastumfang haben LCD-Displays die Nase vorn, deshalb eignet sich ihr Einsatz vor allem in taghellen Räumen. Wer jedoch sein Wohnzimmer problemlos abdunkeln kann, fährt derzeit mit Plasma-Fernsehern besser. Sie verfügen über natürlichere Farben, den besseren Schwarzwert und zaubern schlicht und ergreifend ein realistischeres wie harmonischeres Bild auf den Schirm. Allerdings erweisen sich Plasmas mit einem Verbrauch von 300 bis 400 Watt als echte Stromfresser (LCD-Schirme benötigen 'nur' 100 bis 150 Watt). Auch bei der Lebensdauer haben Plasmas mit durchschnittlich 30.000 Stunden gegenüber der LCD-Konkurrenz (60.000 Stunden) das Nachsehen. Wenn man bedenkt, dass ein Röhrenfernseher bereits bei 10.000 Stunden den Geist aufgibt, relativiert sich dieser Nachteil jedoch.

Letztendlich entscheidet ein ganz anderer Faktor über die Frage "Plasma oder LCD": die vom Kunden gewünschte Bilddiagonale. Denn während bei Plasma-Fernsehern der Bildspaß bei 94 Zentimetern gerade erst beginnt, erreichen LCDs (Liquid Crystal Display) hier bereits das Ende der Fahnenstange. Die allermeisten LCD-Schirme müssen gar mit 80 Zentimetern auskommen – also den Standardmaßen durchschnittlicher 16:9-Röhrenfernseher.

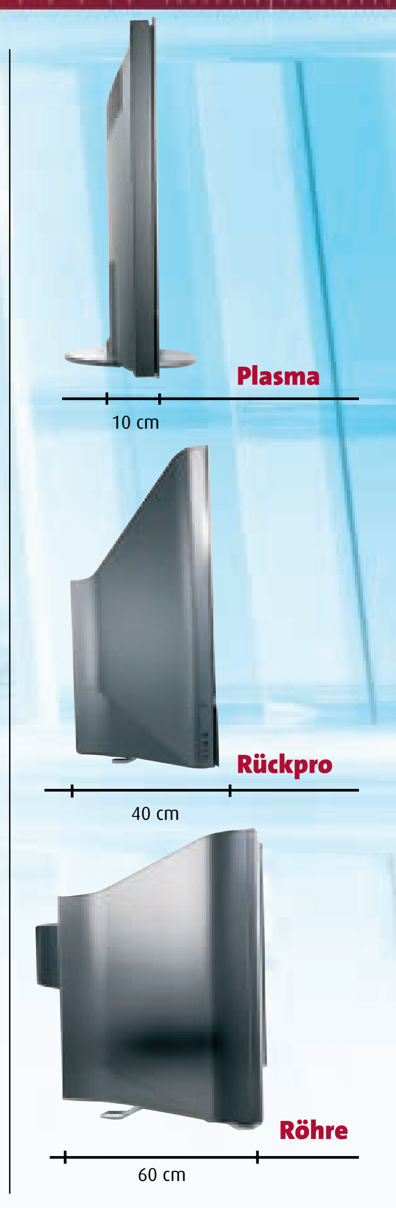
Und was ist mit Rückpro-Geräten? Die qualitativ bescheidenen Röhren-Rückpros sind Schnee von Gestern. An ihre Stelle sind hochmoderne DLP-Geräte getreten, die in Sachen Auflösung und Bildqualität den Plasma- und LCD-Displays in nichts nachstehen – und obendrein ein ganzes Stück billiger sind. Einen Nachteil haben sie jedoch: Aufgrund ihrer recht happigen Abmessungen sehen sie nicht so cool aus wie Plasma & Co. (Lifestyle-Faktor). Bei einer Bautiefe von über 40 Zentimetern (bis auf wenige Ausnahmen) fällt das "An die Wand hängen" ebenfalls flach. Für welche Technik Ihr Euch entscheidet, hängt letztlich von der Größe des Geldbeutels und den räumlichen Gegebenheiten ab

Das beste Preis/Leistungsverhältnis bieten freilich immer noch Projektoren. Eine Drei-Meter-Bilddiagonale mit HDTV-Auflösung für unter 2.000 Euro bekommt man sonst nirgends geboten. Folgekosten wie eine adäquate Leinwand (zur Not tut's auch eine weiße Tapete) und Ersatzlampen (durchschnittliche Lebensdauer 2.000 Stunden) sollte man jedoch berücksichtigen. Auch einen TV-Tuner haben Beamer nicht an Bord.

## Und die Spielekonsole ?

Nun wisst Ihr alles über HDTV in Film und Fernsehen – wie sieht's aber mit hochauflösenden Videogames aus? Bevor wir in die schönen neuen Spielewelten abtauchen, noch ein Wort zur Eignung von Xbox 360 und PS3 als HDTV-Filmquelle. In Sonys NextGen-Playstation rotieren Blu-ray-Discs, einen speziellen Player für das hochauflösende Heimkino könnt Ihr Euch somit erst einmal sparen. Microsoft setzt – wohl aus Kostengründen – auf das traditionelle DVD-Medium. Also nix mit wunderschönen, detaillierten Filmbildern? Nicht ganz, denn die Xbox 360 unterstützt High Definition Video, ein Windows-Media-Support in HD ist wahrscheinlich. Das heißt: Alle in dem Kasten auf Seite 62 vorgestellten WMV-HD-Filme laufen in bester Qualität. Wie uns ein Microsoft-Sprecher bestätigte, handelt es sich bei der Meldung 'Xbox 360 künftig mit HD-DVD-Laufwerk' lediglich um ein Gerücht.

Und wie gelangen die HDTV-Bilder von den Konsolen zum Display? Auch hier gehen Microsoft und Sony unterschiedliche Wege. Während die Xbox 360 ausschließlich auf analogem Wege (Komponente, VGA) via Adapter-Box hochauflösenden Anschluss sucht, ermöglicht die PS3 den digitalen Signaltransport über HDMI. Ob bei Sonys NextGen-Maschine alternativ auch Komponente und VGA unterstützt werden, steht noch nicht fest – wir halten dies aber für wahrscheinlich. >>>








▲ 16:9-Spiele werden auf 4:3-Fernsehern stets mit schwarzen Balken präsentiert (rechts). Ein 4:3-Modus ohne schwarze Balken ist technisch möglich, muss aber von den Spielen unterstützt und von den Programmierern extra optimiert werden (Stichwort: Bildschirmanzeigen etc.).

# Kaufberatung: HDTV-Displays

Viele Techniken führen zum hochauflösenden Bild – sei es Plasma, LCD oder Rückprojektion. Auch aktuelle Beamer nutzen fast immer HD-fähige Panels im 16:9-Format. Wir stellen Euch jeweils drei empfehlenswerte Geräte vor.

## Plasma-Fernseher

| Modell | Internet-Preis | Diagonale | Auflösung | Bemerkung |
|---|---|---|---|---|
| Panasonic TH-42 PV 500 E | ca. 3.100 Euro | 106 cm (42 Zoll) | 1.024 x 768 | Kräftige, natürliche Farben, ein HDMI-Eingang und die leichte Bedienung lassen Gamer-Herzen höher schlagen. |
| Philips 42 PF 9966 | ca. 3.200 Euro | 106 cm (42 Zoll) | 1.024 x 1.024 | Trickreiche Bildverarbeitung, guter Sound inkl. Subwooferausgang und HD-fähiger DVI-Eingang mit HDCP – was will man mehr ? |
| Loewe Xelos A 42 DCB-T CI | ca. 4.600 Euro | 106 cm (42 Zoll) | 1.024 x 1.024 | Kontraststarkes Display mit HDMI-Eingang und DVB-T-Tuner. Der satte Sound inkl. "Virtual Dolby" bringt zusätzlichen Spielspaß. |

## LCD-Fernseher

| Modell | Internet-Preis | Diagonale | Auflösung | Bemerkung |
|---|---|---|---|---|
| Hitachi 32 LD 7200 | ca. 2.100 Euro | 80 cm (32 Zoll) | 1.366 x 768 | Hoher Kontrast, kaum Bewegungsunschärfen und ein elektrischer Drehfuß zeichnen das Hitachi-Display mit DVI und HDMI-Eingang aus. |
| Loewe Xelos A 32 | ca. 2.800 Euro | 80 cm (32 Zoll) | 1.366 x 768 | Sehr hell, sehr scharf, sehr schön: der Loewe vereint gelungenes Design mit Top-Klang, HDMI-Eingang und kinderleichter Bedienung. |
| Sharp LC-32 GD 1 E | ca. 3.000 Euro | 80 cm (32 Zoll) | 1.366 x 768 | Gamer schätzen vor allem die schnelle Reaktionszeit und den breiten Sichtwinkel des Sharps. Auch der hohe Kontrast überzeugt. |

## Rückpro-Fernseher

| Modell | Internet-Preis | Diagonale | Auflösung | Bemerkung |
|---|---|---|---|---|
| Thomson 50DLY644 | ca. 1.600 Euro | 127 cm (50 Zoll) | 1.280 x 720 | Stylischer DLP-Rückpro mit brillantem Bild, Subwoofer-Ausgang und DVI-D-Eingang inklusive HDCP. |
| Toshiba 52 WM 48P | ca. 1.900 Euro | 132 cm (52 Zoll) | 1.280 x 720 | Kontraststarker DLP-Rückpro mit HDMI-Eingang. Gute Bedienung und Sub-Pre-Out für zusätzlichen Aktivsubwoofer. |
| Sagem Axium HD-D 45 | ca. 2.000 Euro | 114 cm (44,9 Zoll) | 1.280 x 720 | Heller DLP-Rückpro mit tollen Farben und DVI, zusätzlich sind zwei Bassboxen für bombastischen Spielspaß im Standfuß integriert. |

## Beamer

| Modell | Internet-Preis | Prinzip | Auflösung | Bemerkung |
|---|---|---|---|---|
| Sanyo PL V-Z3 | ca. 1.300 Euro | LCD | 1.280 x 720 | Ausgewogene Bildqualität, HDMI-Eingang, zweidimensionaler Lens-Stift und viele Settings sprechen für den Sanyo-Einsteigerbeamer. |
| Panasonic PT-AE 700 | ca. 1.400 Euro | LCD | 1.280 x 720 | Kontraststarker Beamer mit Scart-Komponenten- und HDMI-Eingang. Flexible Projektionsoptik (zweidimensionaler Lens-Shift). |
| Epson EMP-TW 200 H | ca. 1.700 Euro | LCD | 1.280 x 720 | Lichtstarker Beamer mit Top-Bild und optischen Schrägausgleich. Beste Zuspielung per YUV, digitale Bildeingänge fehlen. |




Wer mehr über die hier empfohlenen Geräte wissen möchte, sollte einen Blick in unsere Schwesterzeitschrift *audiovision* werfen. Hier findet Ihr Tests mit allen relevanten Messwerten und Anschluss-Übersichten.



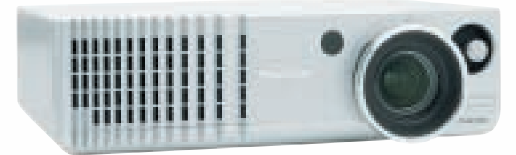
Wer auch viele Filme sieht und auf coole Geräte-Optik wert legt, kommt am Panasonic-Plasma 500 E nicht vorbei.



Für Gamer mit beengten und hellen Räumlichkeiten empfiehlt sich der 32-Zoll-LCD von Hitachi.



127 cm für gerade mal 1.600 Euro bietet der Thomson DLP-Rückpro – da kann kein Flachbild-Fernseher mithalten.



Für einen Straßenpreis von weniger als 1.500 Euro steigt man mit dem Panasonic AE 700 in die 2-Meter-Liga auf.




Auf der Rückseite der Xbox 360 befindet sich die Multi-AV-Out-Buchse. Mit einer entsprechenden Adapter-Box kommt Ihr an HDTV-Signale via YUV und VGA.

Diverse Filter (u.a. Filmkorn, Grießeln, Unschärfe) verleihen NextGen-Spielen filmisches Flair.

Flimmert das HDTV-Videospielbild dann endlich über das großformatige Display oder den Beamer, stellt sich die gleiche Faszination ein wie bei hochauflösendem Film oder Fernsehen. Da es sich um computergenerierte Optiken handelt, ist der plastische Eindruck nochmals intensiver: Spielfiguren, Umgebungsgrafiken sowie Special-FX scheinen Euch förmlich anzuspringen. Während die einen von diesem poppigen 3D-Effekt nicht genug bekommen können, finden es andere unnatürlich und übertrieben aufdringlich. Daher kommen – sofern es die Entwickler für notwendig erachten – in der Generation der HDTV-Games diverse Filter zum Einsatz. An Filmkorn erinnerndes Grießeln suggeriert ebenso die Nähe zu Hollywood-Blockbustern wie eine Hintergrund-Unschärfe bei Kameraschwenks. Vor allem bei auf Realismus getrimmten Titeln wie "Ghost Recon Advanced Warfighter" oder Ego-Shootern wie "Killzone" und "Perfect Dark Zero" werden diese Effekte für filmisches Flair sorgen. Auch hier unser Rat: Schaut es Euch ab November live an einem Xbox-360-Display an – bewegte Bilder sagen mehr als tausend Worte!

Einen Haken hat die schöne neue HDTV-Welt allerdings: Die Verbreitung von hochauflösenden 16:9-Bildschirmen ist weltweit immer noch gering. Dies hat zur Folge, dass die Spiele-Entwickler das 'alte' 4:3-Format in ihre Planungen mit einbeziehen müssen. Denn nicht jeder wird mit dem Kauf von Xbox 360 und PS3 einen Breitbild-Fernseher mit zur Kasse nehmen. Im schlimmsten Fall konzentrieren sich Game-Designer auf einen '4:3-Hotspot', vergleichbar dem Prozedere bei US-HDTV-Serien. Die Bereiche außerhalb des 4:3-Fensters zeigen dann lediglich nicht spielrelevante Umgebungsdetails.

Microsoft macht diesbezüglich klare Vorgaben: Alle Titel müssen in 16:9 funktionieren und sollen auch eine balkenfreie 4:3-Unterstützung haben. Die Entwickler dürfen sich aber entscheiden, ob sie auf 4:3-Schirmen mit Balken arbeiten, wenn ihr Spiel nicht auf beide Formate optimiert werden kann. Zudem haben Xbox-360-Besitzer die Wahl, auf einem 4:3-Fernseher grundsätzlich mit Balken zu spielen. Außerdem unterstützt Microsofts NextGen-Maschine einen 50Hz-Modus, da die Software auch auf normalen PAL-Fernsehern funktionieren muss. Lasst Ihr die Spiele dagegen in HD (720p oder 1080i) auf einem kompatiblen Display laufen, kommt es mitunter vor, dass 60 Hz vorausgesetzt werden. Probleme entstehen dadurch nicht, da alle HDTV-fähigen Displays beide Wiedergabe-Frequenzen verarbeiten. *cs/os*

Sonys PS3 gibt HDTV-Signale digital via HDMI und (voraussichtlich) analog über YUV aus.

## HDTV und die neuen Konsolen – Fragen und Antworten

**?: Können die NextGen-Konsolen auch HD-DVD und Blu-ray abspielen?**
Sonys Playstation 3 unterstützt das Blu-ray-Format. Die Xbox 360 kann weder HD-DVD noch Blu-ray wiedergeben, allerdings spielt Microsofts NextGen-Gerät WMV-HD-Filme ab.

**?: Was brauche ich, um hochauflösende Next-Gen-Spiele in bester Qualität zocken zu können?**
Neben den Konsolen braucht Ihr einen HDTV-fähigen Bildschirm (achtet auf das 'HD-Ready'-Logo bzw. eine Auflösung von mindestens 1.280 x 720 Pixel) und die passenden Verbindungskabel. Also entweder eine Komponenten-Strippe (YUV) für Xbox 360 oder ein HDMI-Kabel für PS3. Wer die bestmögliche Bildqualität aus Sonys nächster Konsole herauskitzeln will, muss sich ein Display zulegen, das die höchste HDTV-Auflösung (1.920 x 1.080 Pixel in progressiver Form) verarbeiten kann. Ob Nintendos Revolution HDTV unterstützen wird, steht noch nicht fest.

**?: Ich will eine US-Xbox-360 an einen in Deutschland gekauften HDTV-Fernseher anschließen. Was muss ich beachten?**
Voraussichtlich gibt's da keine Probleme, da jedes HDTV-Gerät nicht nur 720p/50Hz und 1080i/50Hz darstellen kann, sondern auch 720p/60Hz sowie 1080i/60Hz. Kompatibilitätsprobleme basierend auf Fernsehnormen gehören mit dem HDTV-Standard der Vergangenheit an.

**?: Ich will mir einen neuen Bildschirm kaufen. Wie sieht's bei Plasma, LCD und DLP mit der Einbrenngefahr aus?**
Plasma: Hier ist die Einbrenngefahr nach wie vor vorhanden, sogar etwas stärker als bei aktuellen Röhren TVs. Grund: Phosphore nutzen sich nach Beanspruchung ab. Plasma-Phosphore sind anfälliger als aktuelle Phosphore in normalen Röhrengeräten.
LCD: Keine Probleme mit Einbrennen. Die Abnutzung ist nicht abhängig vom Bildinhalt, sondern nur vom Alter des Schirms, weil mit der Zeit die Polarisationsfähigkeit der Flüssigkristalle nachlässt.
DLP: Keine Probleme mit Einbrennen. Helligkeit und Kontrast des Schirms verschlechtern sich mit der Betriebszeit der Lampe, die DLP-Chips sind gar nicht anfällig.

**?: Welches der drei Bildschirm-Systeme eignet sich am besten für Videospiele?**
Mit allen drei Systemen ist das HDTV-Bild der neuen Konsolen umwerfend – solange Ihr nicht einen Bildschirm vom Baumarkt-Wühltisch kauft. Wer nebenbei viel Filme sieht, sollte zu einem Plasma- oder DLP-Gerät greifen.

**?: Die Xbox 360 überträgt HDTV nur analog via Komponenten-Kabel. Ist die Bildqualität dann schlechter als bei digitaler DVI/HDMI-Übertragung wie sie bei der PS3 zum Einsatz kommt?**
Die Testergebnisse unserer Schwesterzeitschrift *audiovision* zeigen es immer wieder: Liegt an den Bildausgängen ein hochwertiges Signal an, ist der Unterschied zwischen analoger und digitaler Bildübertragung gering bis nahezu unsichtbar.

**?: Ich will mir erst später einen HDTV-Fernseher kaufen. Laufen die Spiele für Xbox 360 und PS3 auch auf meiner alten Glotze?**
Kein Problem. Die NextGen-Konsolen rechnen die hochauflösenden Bilddaten intern auf ein mit 'normalen' Fernsehern kompatibles Format herunter. Einfach die Geräte mit Scart-, S-Video oder Composite-Kabel an die alte Glotze anstöpseln. Allerdings erlebt Ihr so nicht den großen 'Aha'-HDTV-Effekt.

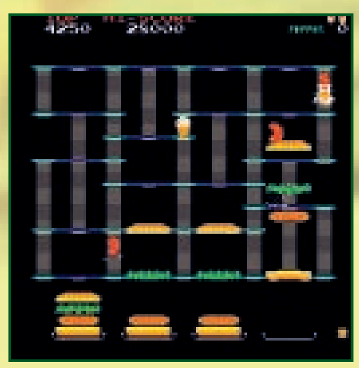
**?: Habe ich auf meinem 4:3-Fernseher bei Xbox-360-Spielen schwarze Balken?**
Teils, teils. Alle von den Microsoft Games Studios entwickelten Titel bieten einen optionalen 4:3-Vollbildmodus an. Ob andere Hersteller genauso verfahren, ist noch nicht bekannt.

**OB SUPERPILZ, GEBRATENE KEULE ODER FRUCHTBUFFET, AUF IHREN ABENTEUERN BRAUCHEN VIDEOSPIELHELDEN WAS ZUM BEISSEN: ABER WIE ENTSTEHEN DIE LECKEREN HAPPEN? MAN!AC PRÄSENTIERT DIE CRÈME DE LA CRÈME DER DIGITALEN KOCHKÜNSTE.**

# DIGITALE KÖSTLICHKE



Wirf die Zutaten in den Mixer: Wenn Chefkoch Charlie nicht rechtzeitig die Bombe zückt, landet sein "Cookie" (ZX Spectrum) in der Mülltonne.



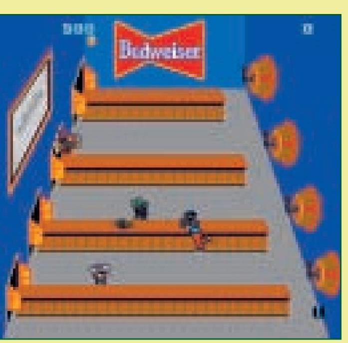
It's "Burger Time" (Arcade): Peter Pepper lässt Fleisch und Salat aufs Brötchen fallen, damit die Hamburger über die Theke wandern.

Wer in Hotel Mama bereits ausgecheckt hat, kennt die alltägliche Last der Selbstständigkeit: So eine eigene Wohnung macht nicht nur viel Arbeit, Ihr müsst die stärkenden Mahlzeiten auch noch selber auf den Tisch bringen! Oder hantiert Ihr gern mit Töpfen und Pfannen, um etwa für die Freundin ein delikates Dinner zu zaubern? Dann wisst Ihr, dass mit etwas Liebe backen und kochen jede Menge Spaß machen kann – zumindest glauben das einige Videospielentwickler, die Barmixer und Küchenchefs zu Helden küren. Kochspiele verblüffen mit spielerischer wie kulinarischer Exotik.

## Die traditionelle Küche



In den 80er-Jahren sind die Möglichkeiten der Entwickler begrenzt, deshalb würzen sie das Thema Kochen mit einer gehörigen Portion Action. Den Anfang macht Data Easts Peter Pepper, der 1982 in der Arcade-Imbissbude "Burger Time" Hamburger schichtet: Er kraxelt durch Leiterlabyrinthe zu Fleisch, Salat und Brötchen, damit diese aufeinander fallen. Dabei muss er sich vor Mr. Hot Dog und Mr. Egg in Acht nehmen, die sich zum Glück mit einer Prise Pfeffer vertreiben lassen. Das Abenteuer wurde für einige Oldie-Konsolen umgesetzt, grafisch akzeptabel sind aber nur die Versionen für Colecovision, NES und Game Boy. Zwei Jahre später schickt der Midway-Automat "Tapper" die Zocker an den Tresen: Man zapft Budweiser für heranrückende Trinker an vier Tischen, die nach einem kräfti-



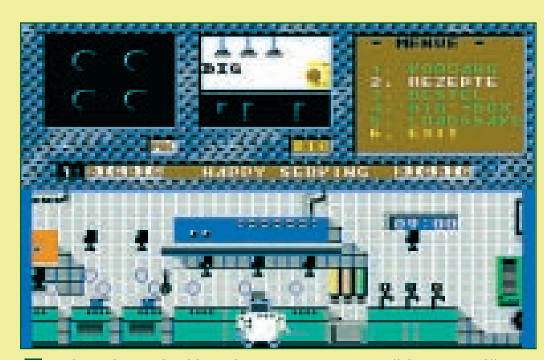

O'zapft is: Im Original-"Tapper" (Arcade) schiebt Ihr Budweiser-Humpen über die Theke.




Ausgefallener Controller: Per Zapfhahn füllt man die Gläser mit Bier.



Im alkoholfreien "Root Beer Tapper" (Arcade) zapft Ihr seitenverkehrt mit überarbeiteter Grafik.




Küchenroboter Floyd braucht Eure Anweisungen: "The Big Deal" (C64) ist das erste Spiel mit eingebautem Kochbuch.




Sprengt die Felsen, schnappt die Früchte und vertreibt die Monster: "Mr. Chin's Gourmet Paradise" (Game Boy).



Nieder mit den Kakerlaken: Das Ungeziefer von "Kitchen Panic" (Game Boy) vertreibt Ihr mit der Spraydose.

# ITEN

gen Schluck das leere Glas zurückschieben. Ihr müsst die Gäste also nicht nur flink bedienen, sondern auch das Leergut vor dem Rutsch über die Tischkante retten. Die Maße füllt man mit dem Zapfhahn-Controller, der macht den Automaten besonders originell: Im Gegensatz zu den Konsolenversionen ist das Standgerät ein echtes Kultobjekt. Natürlich erfüllt das Besäufnis thematisch nicht gerade Vorbildfunktion, deshalb reicht Midway flink das alkoholfreie "Root Beer Tapper" nach.

Der heimische Herd bleibt derweil nicht kalt: Rare hetzt in "Cookie" Chefkoch Charlie um den Spectrum-Mixer, aus dessen Trichter allerlei Zutaten flüchten wollen. Mit Bomben muss er sie flink zurückscheuchen, sonst fallen sie in die Mülleimer. Um die Organisation der Zutaten kümmert sich Activisions "Pressure Cooker", der je nach Bestellung das Atari-2600-Lager durchstöbert – Käse, Zwiebeln, Kopfsalat und Tomaten ergeben schmackhafte Sandwitches. Vielfältige Rezepte kennt 1986 Radarsofts "The Big Deal: Floyd in der Küche": Der mechanische Koch rollt nach rechts und links zu Herd und Kühlschrank, um die Gäste mit Stullen, Milchshakes und Fritten zu versorgen. Die Anleitungen findet Ihr im eingebauten Kochbuch, die nötigen Handgriffe müsst Ihr Floyd beibringen – habt Ihr ein Gericht erst einmal geschafft, kann es der Robo auf Knopfdruck reproduzieren. Für schnell bediente Kunden und schmackhafte Menüs kassiert Ihr Bestwertungen, dann steigt Euer Etablissement zum Fünf-Sterne-Restaurant auf. Aber auch für den Notfall ist gesorgt: Wenn Euch der Braten verschmort, serviert Ihr eines der raren Tagesgerichte.



Ofenfrische Pizza muss schnell geliefert werden: In "Pizza Pop" (NES) macht Ihr Euch zu Fuß auf den Weg.

## Für den schnellen Hunger

Ein schmackhaftes Menü ist Anfang der 90er-Jahre eine Selbstverständlichkeit, stattdessen schlagen sich die digitalen Küchenchefs mit allerlei anderen Problemen herum: In "Mr. Chin's Gourmet Paradise" wimmelt es etwa vor allerlei Ungeziefer, das es zu erschlagen gilt. Außerdem muss der Game-Boy-Koch Felsen zertrümmern, um seine Früchte einzusammeln. Sein Kollege von "Kitchen Panic" kämpft dagegen mit Kakerlaken und greift schamlos zum Giftspray. Jalecos NES-Jump'n'Run "Pizza Pop" behandelt 1992 dagegen die logistische Seite: Der Pizza-Boy muss die Mafiatorte schnell zum Kunden tragen, bevor sie kalt wird – außerdem lauern in den düsteren Hinterhöfen streunende Katzen und andere hungrige Gestalten.

## Willkommen im Schlaraffenland!

Es gibt auch Abenteuer im Schlaraffenland: Die primitivste Variante ist Activisions "Fast Food" für Atari 2600: Ein Mund schnappt nach Kuchen und Würsten. Origineller erweist sich Hudsons japanisches 8-Bit-Adventure "Salad no Kuko no Tomato". Hier erforscht Prinzessin Tomate die Salatwelt und plaudert mit Comic-Gemüse.

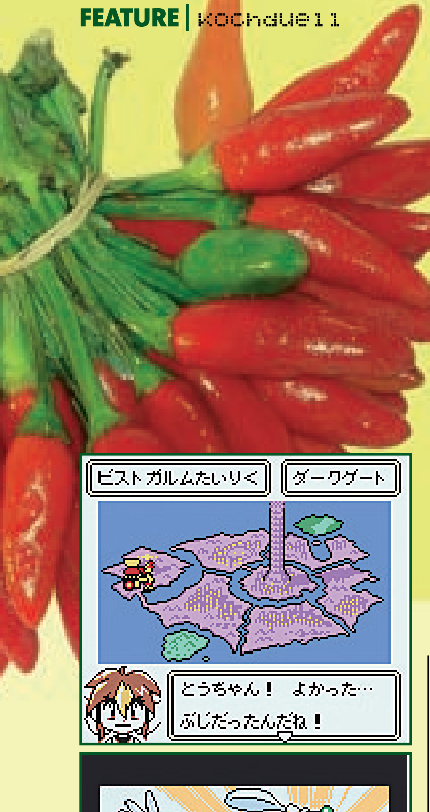


Kein Zutritt für Tomaten aus Übersee: Der Wächter der Rübenfestung lässt nur Spieler mit exzellenten Japanisch-Kenntnissen passieren (NES).






Multiple-Choice-Quiz für die Spielhalle: In "Ryouri-Oh CooKing" treten sechs Köche zum Wissenstest an – wer die Antworten schneller weiß, gewinnt!




Auch auf der PSone duellieren sich Rollenspiel-Köche: Das mit Animes geschmückte "Cooking Fighters" ist auf Konsolen einmalig.

Kochduelle mit lebendigen Gerichten: In "Kakutou Ryouri Densetsu Bistro Recipe" (GBC) schnappt und trainiert Ihr die Rezepte, um der beste Koch aller Zeiten zu werden.



Dass Köche nicht nur allerlei Gefahren meistern, sondern auch intellektuell und musikalisch begabt sind, beweisen zwei Spielautomaten um den Jahrtausendwechsel: Viscos "Ryouri-Oh CooKing" lässt sechs Löffelschwinger zur Quizshow antreten. Ahnlich "Wer wird Millionär?" beantwortet man unter Zeitdruck kulinarische Fragen mit vier möglichen Alternativen – Schnelldenker kassieren Bonuspunkte. "Nanta 2000" nimmt sich dagegen die gleichnamige Live-Performance aus Korea zum Vorbild, in der Musiker mit Löffeln auf Töpfen und Pfannen trommeln – das spielt sich etwa wie Konamis "Drummania".

## Leckerbissen zum Mitnehmen

Damit dem Spieler auf dem kleinen Game-Boy-LCD das Wasser im Munde zusammen läuft, muss ein Gericht schon den halben Bildschirm einnehmen. Deshalb köcheln japanische Handheld-Entwickler im Rollenspiel-Genre: Einen ersten Versuch wagt 1992 VAP mit "Hitoride Dekirumon: Cooking Densetsu", das sich wie ein gewöhnliches Bitmap-RPG mit Rundenkämpfen spielt – die Heldin muss in Kerkern und Wäldern exotische Zutaten besorgen. Geschmeckt hat's den Game-Boy-Fans wohl nicht, denn erst sieben Jahre später wagt sich ein Hersteller an dasselbe Thema heran: Banprestos "Kakutou Ryouri Densetsu Bistro Recipe" erinnert nicht nur spielerisch an den Erfolgstitel "Pokémon", es erscheint auch in zwei Versionen – "Best Garum" und "Food Battle". In dem textlastigen Abenteuer klickt Ihr Euch zu verschiedenen Lokalitäten einiger Inseln, um die besten Köche zum Duell zu fordern – dabei brutzelt Ihr lebende Gerichte, die Ihr auf die Kreationen des Kontrahenten hetzt.

Wesentlich mehr Mut zur Innovation beweist MTO nach dem Millennium mit ihrer vierteiligen "Nakayoshi Cooking Series" (GBC): Jede Episode befasst sich mit eigenen Leckereien wie Kuchen, Keksen und Desserts, die Ihr für die Dorfbewohner backt. Dazu braucht Ihr aber erst einmal die Zutaten, die Ihr kauft, tauscht, erarbeitet oder erplaudert. Beim Backen müsst Ihr dann richtig Hand anlegen, so mischt Ihr den Teig mit kreisrunden Steuerkreuzbewegungen – ganz schön abgedreht! Natürlich taugt der Rätsel- und Abenteuer-Mix auch fürs Restaurant: Ab 2002 sorgt die zweiteilige "Doki Doki Cooking Series" für Nachschlag.

Was sich mit dem Handheld genießen lässt, kann auf Konsole sehr fade schmecken: Lediglich Nippon Ichi wagt 1998 einen kläglichen Versuch, japanischen Rollenspielern Heldenköche anzudrehen – die "Cooking Fighters" (PSone) schneiden sich von Monstern und Pflanzen eine Scheibe ab, um im Kochwettbewerb mit pikanten Geschmacksnoten aufzutrumpfen. Das grafisch weitgehend detailarme 2D-Rollenspiel hinterlässt trotz zahlreicher Anime-Schnipsel einen schalen Nachgeschmack.

## Simulierte Delikatessen



Action und Abenteuer in allen Ehren, der anspruchsvolle Joypad-Koch will jedoch in einer realitätsnahen Digiküche hantieren. Nintendos SNES-








Im Rollenspiel "Hitoride Dekirumon: Cooking Densetsu" (Game Boy) dreht sich alles um die korrekten Zutaten: Nur wer die vielen Monster bezwingt, kann sie ergattern.




Wer Kekse backen will, muss erst einmal Mehl, Milch und Zucker finden: "Nakayoshi Cooking Series 1: Oishii Cake Okusan" (GBC).



Mit Liebe gekocht: Die "Sims 2" (PS2) stellen sich gemeinsam mit dem Partner in die Küche!

Reis kneten und Fisch schneiden in "The Urbz": Auf dem DS kocht Ihr mit Stift und Touchscreen.

Das sieht aber lecker aus: In "Harvest Moon: A Wonderful Life" (NGC) schmeichelt Ihr Euch mit Gerichten bei den Dorfbewohnern ein.



So macht Ihr in "Ore no Ryouri" (PSone) einen Hamburger: Knetet das Hackfleisch, werft es in die Pfanne und schneidet die Zwiebeln, während es brutzelt.



Duell der Köche: Auch im Zweispieler-Modus ist Sonys Küchensimulation ein kulinarisches Vergnügen.

Simulation "Motoko chan no Wonder Kitchen" zeigt Euch Herd und Kühlschrank aus der Ego-Perspektive, mit dem Finger dürft Ihr etwa Gas und Wasserhahn aufdrehen. Dass es in der Märchenküche aber nicht mit rechten Dingen zugeht, merkt Ihr schon nach wenigen Klicks: Die sieben Zwerge verstecken Eure Zutaten, die Ihr in diversen interaktiven Bildern finden müsst – erst wenn Ihr sie alle beisammen habt, könnt Ihr mit drei Rezepten die Hexe bekochen. Ein interaktives Küchenspiel ähnlicher Art ist "My Disney Kitchen" für Playstation: Mit 30 Rezepten für Grill und Ofen sowie diversen Minispielen lernen junge Mickey-Fans Grundzüge der Nahrungszubereitung. Richtig knifflig spielt sich lediglich Sonys "Ore No Ryouri", das 1999 für PSone erscheint und als bestes Kochspiel aller Zeiten gilt. In den Küchen von neun Restaurants hantiert Ihr mit Messern und Pfannen, von der Frittenbude über Sushi-Bar bis hin zum Feinschmeckerlokal ist alles dabei. Die knapp 40 Gerichte kocht Ihr mit feinfühliger Analogstick-Steuerung: So schiebt Ihr beim Schnippeln mit dem linken Stick die Zwiebel, während Ihr mit dem rechten senkrechte Schnitte ansetzt – macht die Scheiben nicht zu dick! Neben den Action-Aufgaben ist auch Zeit- und Ressourcen-Management wichtig: Nur wer gleich mehrere Pommes-Portionen gemeinsam in die Friteuse wirft, kann den Ansturm der Kundschaft zeitgerecht bewältigen. Aber auch die Qualität muss stimmen. Angebrannte Burger, grob geschnittene Zutaten und übergelaufenes Bier macht die Kundschaft mürrisch – manche prellen sogar die Zeche!

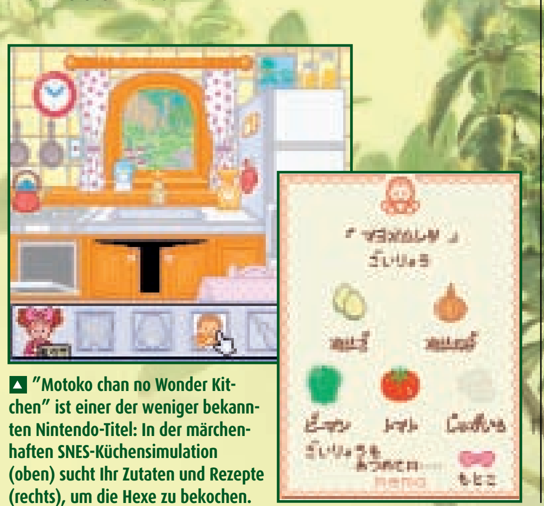
## Köstliche Beilagen

Auch auf der aktuellen Konsolengeneration dürft Ihr kochen, allerdings steht die Küche nicht im Mittelpunkt des Geschehens. So könnt Ihr seit der zweiten Episode von Konamis Rollenspielserie "Suikoden" (PSone) einen Koch in Eure Festung laden, mit dem Ihr die Küchenchefs diverser Lokale zum Minispielduell fordert. Die Besiegten überreichen Euch anschließend neue Rezepte. Auch in Victors "Harvest Moon" lassen sich Milch, Zucker und Mehl zu allerlei Köstlichkeiten verrühren, mit denen Ihr nicht nur auf dem Kochfestival triumphiert, sondern auch Eure Angebetete betört – Liebe geht bekanntlich durch den Magen.

Eine ähnliche Rolle spielt das Kochen in Electronic Arts' "The Sims 2" und "The Urbz: Sims in the City": Das gemeinsame Abendessen und der Job in der Sushi-Bar sind nur kleine Elemente des digitalen Alltags. Überlebenswichtig sind die Kochkünste nur für den Helden aus Capcoms "Monster Hunter": Hier gilt es Kräuter und Früchte zu mischen, die korrekten Rezepte lotet Ihr per Trial&Error aus. Ohne Kochbuch habt Ihr kein Glück? Dann schmeißt einfach gejagtes Wild auf den Grill: Hier müsst Ihr nur aufpassen, dass Euch die Mahlzeit nicht verbrennt! *oe*



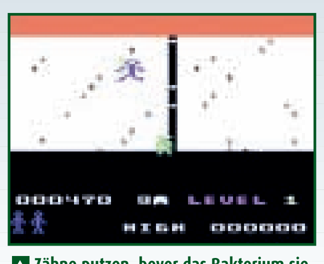
Hungrige "Monster Hunter" (PS2) schmeißen ihre Beute postwendend auf den Grill: Wenn die Melodie abbricht, müsst Ihr das Fleisch schnell von der Flamme nehmen!



"Motoko chan no Wonder Kitchen" ist einer der weniger bekannten Nintendo-Titel: In der märchenhaften SNES-Küchensimulation (oben) sucht Ihr Zutaten und Rezepte (rechts), um die Hexe zu bekochen.

## Nicht vergessen: Zähne putzen!

Sei die Mahlzeit noch so lecker, die Zahnpflege darf natürlich nicht zu kurz kommen. Auch das könnt Ihr am Bildschirm erledigen und zwar mit Commodores "Tooth Invaders" – Ihr sprintet über die Zähne eines mächtigen Mundes und schrubbt mit der Zahnbürste die Essensreste vom Schmelz. Dabei sitzt Euch das Kariesmonster im Nacken, das laufend neuen Dreck verteilt. Werden die Zähne zu schmutzig, sterben sie der Reihe nach ab: 'Game Over'.



Zähne putzen, bevor das Bakterium sie verfaulen lässt: "Tooth Invaders" erscheint 1982 für den Homecomputer C64.

# NEXT LEVEL

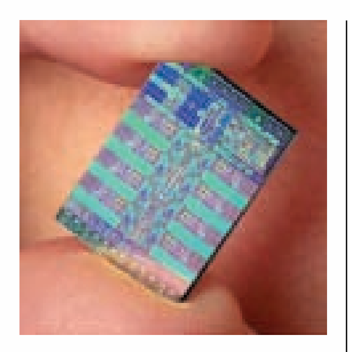
Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

# Xbox 360 vs. PS3

## Hype und Realität – Teil 2



▶ Vertex-Shader ermöglichen eine realistische Wasseroberfläche wie hier in "Far Cry Instincts".

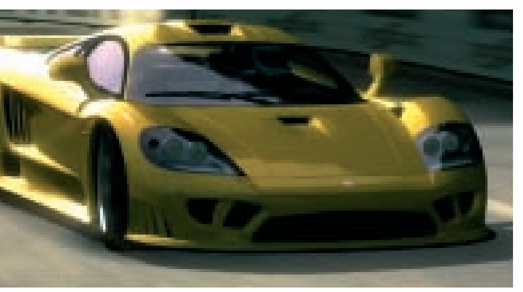


▶ Wunderwerk Cell? Um die acht Subprozessoren der PS3-CPU richtig auszunutzen, erwartet Spieleentwickler ein enormer Programmieraufwand.

>>| Im zweiten Teil tauchen wir weiter in die Grafikspezifikationen von Xbox 360 und PS3 ein. Microsoft setzt bekanntermaßen auf Grafikspezialist ATi, der mit dem bereits fertiggestellten R500 eine solide Komponente samt 10 MB Cache aufstellt (siehe letzte Ausgabe). Interessanterweise könnte der Cell-Chip der PS3 mit einigen Modifikationen auch als Grafikeinheit verwendet werden (siehe Next Level Ausgabe 11/03). Trotzdem entschied sich Sony für eine Entwicklung aus dem Hause nVidia – dem RSX. Bleibt die Frage, ob es sich dabei um einen kostengünstigen Kompromiss handelt oder der Cell-Chip im Grafikbereich zu langsam ist.

### Lange Leitung

Das Thema Grafik führt uns auch zu Shadern. Diese bezeichnen Recheneinheiten in Grafikchips, die 3D-Effekte erzeugen. Dabei unterscheidet man zwei Arten: Pixel-Shader verändern Bildpunkte und Pixelfarbe, während Vertex-Shader zur Transformation von Objekten und der Geometrie dienen. Je mehr Shader vorhanden sind, desto mehr Grafikeffekte lassen sich verarbeiten. Sicher ist momentan nur die Spezifikation des Xbox-360-Chips mit 48 Shader-Pipelines, die allesamt Pixel- sowie Vertex-Funktionen erfüllen. Vom Playstation-Lager ist weniger bekannt: Die Grafikkarte GeForce 7800 soll dem RSX der PS3 ähneln und besitzt 32 Shader – 24 Pixelshader und acht Vertexshader. Ein theoretischer Gewinn für die Xbox – dennoch kann man wegen unterschiedlicher Hardware-Architektur nicht auf die Spiele-Performance schließen.



▶ Pixel-Shader verleihen dem Wagen mit Lichtreflexionen den letzten Schliff (hier "Project Gotham Racing 3").

### Kern-Problem

Die Programmierung gestaltet sich auf beiden Plattformen wegen mehreren CPU-Kernen als aufwändig. Während die Microsoft-Konsole drei CPU-Kerne zählt, kommt die PS3 auf sieben Subprozessoren. Titel der ersten Xbox-360-Generation nutzen aus Zeitgründen wohl nur einen CPU-Kern für Berechnungen optimal aus. Die Spiele würden dann Highend-PC-Titeln in grafischer Qualität noch ähneln. Die Xbox 360 besitzt den Vorteil, der PC-Architektur zu gleichen (Stichwort DirectX) und mit XNA eine systemübergreifende Entwicklerplattform zu bieten. Deshalb werden schnell Spiele entstehen, die die Hardware besser ausnutzen.

Wegen ihrer sieben Unterprozessoren erwartet die Entwickler bei der PS3 eine noch gigantischere Aufgabe. Dank modularem Aufbau und Spezialchips könnte die PS3 die Xbox 360 ausstechen – jedoch erst im Laufe der Jahre. Anfangs werden sich Multiplattformtitel im Wesentlichen gleichen.

Die Kehrseite: Aufwand und Kosten künftiger Spieleproduktionen vervielfachen sich zukünftig. Wegen der komplexen Programmierung erweisen sich externe Middleware und Entwickler-Tools dann als unverzichtbar.

Im nächsten und letzten Teil befassen wir uns mit der Ausstattung sowie den Kosten beider Duellanten. *ts* |<<

**Next Level-Themen im Überblick:**

▶ Xbox 360 vs. PS3, Teil 1 [MAN!AC 09/05]

▶ Nachgehakt [MAN!AC 08/05]

▶ Krieg der Speichermedien [MAN!AC 07/05]

▶ Spiel auf Bestellung [MAN!AC 06/05]

**TECH-TICKER >>**

+++ **Router entfällt:** Der geplante Router der PS3 wurde aus Kostengründen gestrichen. +++ **100 GB auf Blu-ray:** Sharp entwickelte auf Basis von Blu-ray einen Datenträger mit 100 GB Fassungsvermögen. Bis zur Marktreife dauert's aber noch. +++ **Microsoft zahlt an nVidia:** Laut einer internen Meldung muss Microsoft in Zukunft Gebühren an nVidia zahlen. Grund: die Emulation von Xbox-Spielen auf der Xbox 360. Diese nutzen nämlich Features von nVidias Xbox-1-Grafikkarte. +++ **IBM baut Xbox-Grafikeinheit:** Zwar entwickelte ATi den Grafikchip der Xbox 360, dennoch soll er nun bei IBM produziert werden. +++ **Nintendo wird drahtlos:** Ein angekündigter Wireless-Netzwerkadapter für den PC soll Nintendo DS und Revolution fit für das globale Nintendo-Netzwerk machen. +++ **Sony lizenziert Unreal Engine:** Der Playstation-Hersteller liefert zu jedem PS3-Entwickler-Kit eine Trial-Version der "Unreal Engine 3" mit.




Videospiele sind ein ernstes Hobby geworden. Big Business. Wir zahlen zwölf Euro im Monat für unser "World of Warcraft"-Abo und investieren über 300 Flocken in eine tragbare PSP plus Spiel. Für die nächste Konsolen-Generation haben viele von uns wahrscheinlich schon ihren Dispo vergrößern lassen. Wenn man dann auf den Bildschirm schaut, sieht's auch nicht besser aus. Überall wird gemordet, geplündert und gebrandschatzt. Terroristen, Höllenfürsten und Zombies wohin das Auge blickt. Bleibt da überhaupt noch Raum für etwas Spaß? Kann man da auch mal lustig sein? Sein Hobby vielleicht mal nicht ganz so ernst nehmen? Wir meinen: Ja! Und diese Meinung teilen jede Menge Quellen im Netz, die die steilen Vorlagen der Videospiel-Branche nur zu gerne annehmen und sich nach aller Herzenslust lustig machen über Sony, Nintendo & Co. Wie die Jungs von **www.slashnot.com** zum Beispiel. Dem Internet-Affinen ist www.slashdot.com schon seit Jahr und Tag ein unverzichtbarer Begleiter in der Welt der elektronischen Nachrichten. Slashnot ist der lustige kleine Bruder dieser Internet-Institution, auf der auch schon einmal die weltpolitische Bedeutung von "Risiko" oder die Namensgebung der Next-Generation-Konsolen durchdiskutiert werden. Etwas retromäßiger wird's auf **www.newgrounds.com**. Das riesige Flash-Portal hat eine eigene Sektion, die sich humorigen Videospiel-Animationen widmet. Hier kann jeder seine mehr oder weniger witzigen Ergüsse der Welt mitteilen, die dann im Gegenzug nette Kommentare zu Szenen wie Alucards Todespups (das etwas andere Ende von "Castlevania: Symphony Of The Night") schreiben darf. Kleine Notiz am Rande: Die Macher der Website betreiben ihr Netzwerk noch immer von Mamas Keller aus, und haben nebenbei noch das ansehnliche "Alien Hominid" programmiert. Kein Witz. Und wo wir gerade bei nicht ganz ernstzunehmenden Dingen sind: Auf **www.theonion.com** findet Ihr Amerikas führende Satirewebsite. Quasi die amerikanische Titanic (www.titanic-magazin.de). Hier bewegen wir uns zwar schon eher in den Gefilden der politisch-gesellschaftlichen A-List-Comedy, aber einen ganz kleinen Bezug zu Videospielen gibt's auch hier: Ab und zu nimmt "The Onion" nämlich einmal Bezug auf unser Hobby. Einen passenden Link dazu findet Ihr im Screenshot, der ist nämlich so lang, dass einem das Lachen fast schon wieder vergeht.

# 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Das edle Ur-Design mit vier klassisch anmutenden Ecksäulen, S-Video-Ausgang und einer einzigen Buchse für den – nach heutigen Maßstäben – unergonomischen Controller.

**1990 STEIGT TRIP HAWKINS, GRÜNDER VON ELECTRONIC ARTS, IN DIE HARDWARE-PRODUKTION EIN. DIE 32-BIT-WUNDERKISTE 3DO EBNET DEN WEG FÜR ALLE SPÄTEREN CD-ROM-KONSOLEN, HINTERLÄSST ABER EINEN FLECK AUF SEINER BIS DATO WEISSEN VISIONÄRS-WESTE.**

>>| Im Gegensatz zum zeitgleich erscheinenden Jaguar von Atari setzt die 3DO-Edelkonsole von Anfang an auf das CD-ROM-Medium. Der 1993 spektakulär hohe Speicherplatz von 600 MB pro Silberling lässt viel Raum für Spekulationen über die erhoffte spielerische Revolution im 32-Bit-Zeitalter. Ein RISC-Chip als Hauptprozessor, der die beiden 3D-tauglichen Grafikrechenknechte dirigiert, und ein auf Multimedia ausgerichtetes Konsolen-Konzept sind zwei ernstzunehmende Argumente im japanisch dominierten Streit um die Videospiel-Vormachtstellung. Der 'Interactive Multiplayer' kann neben Spielen auch Foto- und Audio-CDs abspielen und hat somit alle Voraussetzungen, zum erfolgreichen Alleskönner-Pionier der schönen neuen Medienwelt zu avancieren.

Soviel exklusive Edel-Komponenten haben selbstredend ihren Preis: Die von Panasonic produzierte Ur-Version kostet im Bundle mit dem Endzeit-Rennspiel "Crash'n Burn" schmerzhafte 700 US-Dollar. Vergleicht man diesen Obolus allerdings mit den Markteinführungspreisen der aktuellen NextGen-Konsolen, kann man Überteuerung als alleinigen Grund für den letztendlichen Misserfolg des 3DO ausschließen. Neben der unorthodoxen 'Pad an Pad'-Verkabelung für zusätzliche Controller ist hauptsächlich die schwächliche Unterstützung seitens der Spielehersteller das K.o.-Kriterium. Mit Crystal Dynamics und Trip Hawkins' ehemaliger Firma Electronic Arts halten zwar zwei zuverlässige Spielspaß-Lieferanten dem 'Multiplayer' bis zum Schluss die Treue, unausgegorene CD-Spielkonzepte und kaum nennenswerte Titel von Drittherstellern können letztlich nicht genug Kaufanreiz im Zockerlager hervorrufen. 1995 rollt die letzte 3DO-Konsole vom Fließband, der im selben Jahr beworbene Nachfolger 'Bulldog' erlangt nie die Serienreife. Der Konsolenmarkt bleibt weiterhin fest in japanischer Hand. 1994 beginnt Sonys Playstation ihren Siegeszug und fährt mit einem dem 3DO gar nicht so unähnlichen Konzept ungleich höheren Ertrag ein. *mw* |<<

### 3DO Interactive Multiplayer

| | |
|---|---|
| CPU-Taktfrequenz: | 12,5 MHz |
| Architektur: | 32 Bit RISC |
| RAM: | 3 MB |
| Auflösung: | bis zu 640 x 480 |
| Farbtiefe: | bis zu 24-Bit |
| Farbpalette: | 16,7 Millionen |
| Sprites: | "Cels" |
| Controller-Ports: | 1 |



### Weiterführende Informationen

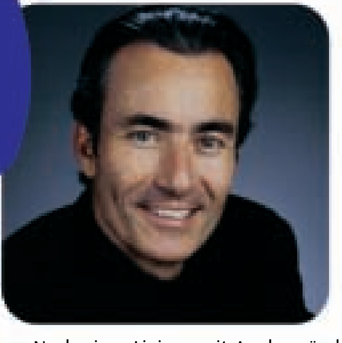
- Sheff, David: "Game Over", Game Press, 1999 (Buch)
- www.digitpress.com
- www.classicgaming.com/3dotoday/webring.html



Das 3DO-Modell von Goldstar schlug noch vor dem Panasonic in Europa auf.

Das FZ-10 sparte Platz und Geld durch eine preiswerte Top-Lade. Leider konnte der 'Billigheimer' den Untergang des Multiplayers nicht mehr verhindern.

## Mr. Hawkins' Horrortrip



>>I Die Namen Trip Hawkins und 3DO sind untrennbar miteinander verbunden, stehen für Aufstieg und Fall eines Helden des neuen Medienmarktes: Der dreifache Patenthalter Hawkins legt nach seinem 'Magna Cum Laude'-Studienabschluss eine steile Karriere hin.
Nach einer Liaison mit Apple gründet der für seine exzentrischen Auftritte bekannte Wunderknabe den heutigen Branchenkoloss Electronic Arts. Allerdings hat der Konzern damals noch einige Schlachten zu schlagen und muss sich gegen das in den frühen 90ern herrschende Diktat von Nintendo durchsetzen, um im Videospielemarkt Fuß zu fassen. Herr Hawkins ist als Chef stets umstritten, hielt seine Angestellten zu 'NERF-Ball'-Duellen an und schlägt in hitzigen Geschäftsdiskussionen schon einmal mit dem Schuh auf den Tisch. 1993 ist EA bereits über Kinderkrankheiten erhaben und produziert fleißig für die Computer- und Videospielbranche. Nach dem Zusammenbruch des Mega-Drive-Marktes muss allerdings ein neuer Geschäftsbereich erschlossen werden.
Trip Hawkins gründet 3DO, um eine eigene Spieleplattform für EA-Titel zu entwickeln – und das Wort 'Multimedia' mit Leben zu füllen. Letzlich kommt dann alles anders: Ohne die massive Unterstützung von EA wäre das 3DO wahrscheinlich noch schneller in der Versenkung verschwunden. Das Ende des 'Multiplayers' leitet auch den Abstieg des Videospiel-Visionärs Hawkins ein. Das einstige Wunderkind produziert zwar bis 2003 mit der Firma 3DO weiterhin Spielesoftware (u.a. "Army Man" und "Might and Magic"). Dabei glänzt der 3DO-Vater leider nicht mit exzellenten Spielen, sondern produziert soviel Murks, dass sogar eine Online-Petition auftaucht (www.gamersagainst3do.com), die zum Boykott von Hawkins' Spielen aufruft. Heute steht Trip Hawkins der Firma Digital Chocolate vor, die Handyspiele produziert und kürzlich mit einer mobilen Variante der Atkins-Diät Aufmerksamkeit erregte. I<<

## Die Ära der Full Motion Videos



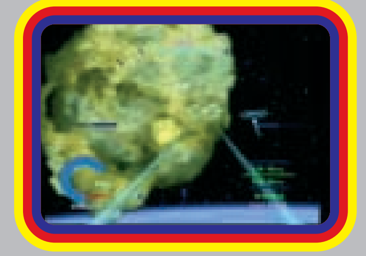
**Wing Commander 3, 1995**
Aufwändig produzierte Videoclips dienten dem SciFi-Katzenmärchen als Story-Vehikel.



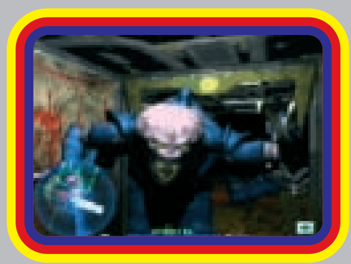
**Way of the Warrior, 1994**
Unspaßiger "Mortal Kombat"-Verschnitt. Die Digi-Komparsen waren Kumpel der Entwickler.



**Twisted: The Game Show, 1993**
Als Moderator und Kandidaten der abgedrehten Show dienten abgefilmte Schmierenkomödianten.



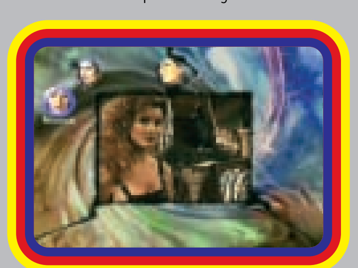
**Starblade, 1995**
Ehedem spektakulärer Shooter mit fester Flugrichtung. Lediglich das Fadenkreuz war beweglich.



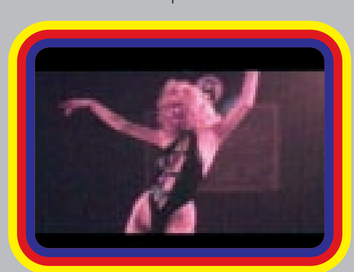
**Space Hulk, 1995**
Nahkämpfe wurden mit abgelegten Render-Sequenzen dargestellt.



**Road Rash, 1994**
Zwischen den Rennen gab's ausgeflippte Videosequenzen.



**Psychic Detective, 1995**
Das Adventure ließ Euch durch die Augen der gefilmten Akteure blicken.



**Snow Job, 1995**
Freizügiges FMV-Adventure mit B-Movie-Sternchen Tracy Scoggins.




Fotos aus: "Spielkonsolen & Heimcomputer" (www.gameplan.de)




**Titel:** 3DO – **Hersteller:** GoldStar – **Jahr:** 1995 – **System:** 3DO

Große Töne spuckte die versammelte 3DO-Schar zu Beginn des vermeintlichen Erfolgszugs. Mit noblem Frontlader war die GoldStar-Variante zumindest im Gerätesystem ihrer Zeit voraus. Dass mit dem Schlagwort '64 Bit' aber noch lange kein Erfolg garantiert ist, hätte man bei den Kollegen von Atari erfahren können...

# Technik-Referenzen

## Grafik-Highlight

**Burnout 3: Takedown**
**Hersteller:** Electronic Arts
Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

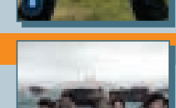
**Splinter Cell Chaos Theory**
**Hersteller:** Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

**Resident Evil 4 (dt.)**
**Hersteller:** Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

## Surround-Highlight

**Medal of Honor: Frontline**
**Hersteller:** Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

**Halo 2**
**Hersteller:** Microsoft
Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.




**Medal of Honor: Frontline**
**Hersteller:** Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

## Ego-Shooter

Das Top-Spiel: XB
**Halo 2**
Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Medal of Honor: Frontline | 89% | 07/02 |
| 2 | Killzone | 88% | 01/05 |
| 3 | Brothers in Arms | 87% | 05/05 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Halo 2 | 91% | 01/05 |
| 2 | The Chronicles of Riddick: Escape... | 90% | 08/04 |
| 3 | Brothers in Arms | 90% | 05/05 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Medal of Honor: Frontline | 89% | 01/03 |
| 2 | XIII | 85% | 01/04 |
| 3 | Timesplitters Future Perfect | 83% | 04/05 |

## Jump'n'Run

Das Top-Spiel: NGC
**Super Mario Sunshine**
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Ratchet & Clank 3 | 90% | 12/04 |
| 2 | Sly 2: Band of Thieves | 89% | 12/04 |
| 3 | Jak 3 | 89% | 01/05 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Rayman 3: Hoodlum Havoc | 86% | 04/03 |
| 2 | Conker: Live & Reloaded | 86% | 08/05 |
| 3 | Crash Twinsanity | 80% | 11/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Mario Sunshine | 93% | 11/02 |
| 2 | Rayman 3: Hoodlum Havoc | 87% | 03/03 |
| 3 | Wario World | 82% | 08/03 |

## Rennspiel

Das Top-Spiel: PS2
**Gran Turismo 4**
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Gran Turismo 4 | 94% | 04/05 |
| 2 | Burnout 3: Takedown | 90% | 10/04 |
| 3 | Colin McRae Rally 2005 | 90% | 10/04 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Project Gotham Racing 2 | 91% | 12/03 |
| 2 | **Burnout Revenge** | **90%** | neu |
| 3 | Colin McRae Rally 2005 | 90% | 10/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Wave Race Blue Storm | 90% | 06/02 |
| 2 | Burnout 2: Point of Impact | 88% | 07/03 |
| 3 | Mario Kart Double Dash!! | 87% | 12/03 |



## Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel: NGC
**Paper Mario 2**
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Final Fantasy 10 | 88% | 06/02 |
| 2 | Flucht von Monkey Island | 86% | 08/01 |
| 3 | Shadow Hearts Covenant | 85% | 04/05 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Jade Empire | 92% | 06/05 |
| 2 | Fable | 90% | 10/04 |
| 3 | Star Wars: Knights of the Old Republic | 90% | 10/03 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Paper Mario: Die Legende vom Äonent. | 93% | 12/04 |
| 2 | Tales of Symphonia | 87% | 12/04 |
| 3 | Skies of Arcadia Legends | 87% | 06/03 |



## Sportspiel

Das Top-Spiel: PS2 XB
**Pro Evolution Soccer 4**
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Pro Evolution Soccer 4 | 93% | 12/04 |
| 2 | ESPN NHL 2K5 | 91% | 02/05 |
| 3 | Tony Hawk's Underground 2 | 91% | 12/04 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Pro Evolution Soccer 4 | 93% | 01/05 |
| 2 | ESPN NHL 2K5 | 91% | 02/05 |
| 3 | Tony Hawk's Underground 2 | 91% | 12/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Tony Hawk's Underground 2 | 91% | 12/04 |
| 2 | Aggressive Inline | 90% | 10/02 |
| 3 | NHL 2005 | 90% | 11/04 |

## Strategie & Simulation

Das Top-Spiel: NGC
**Pikmin 2**
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | La Pucelle Tactics | 86% | 06/05 |
| 2 | Phantom Brave | 86% | 03/05 |
| 3 | Disgaea: Hour of Darkness | 86% | 08/04 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Fußball Manager 2005 | 86% | 12/04 |
| 2 | Die Urbz: Sims in the City | 84% | 12/04 |
| 3 | Full Spectrum Warrior | 83% | 08/04 |

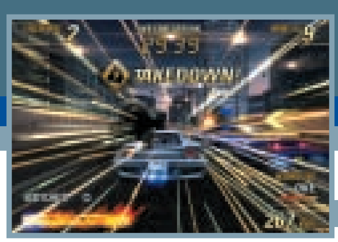
**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Pikmin 2 | 91% | 10/04 |
| 2 | Animal Crossing | 88% | 10/04 |
| 3 | Die Urbz: Sims in the City | 84% | 12/04 |



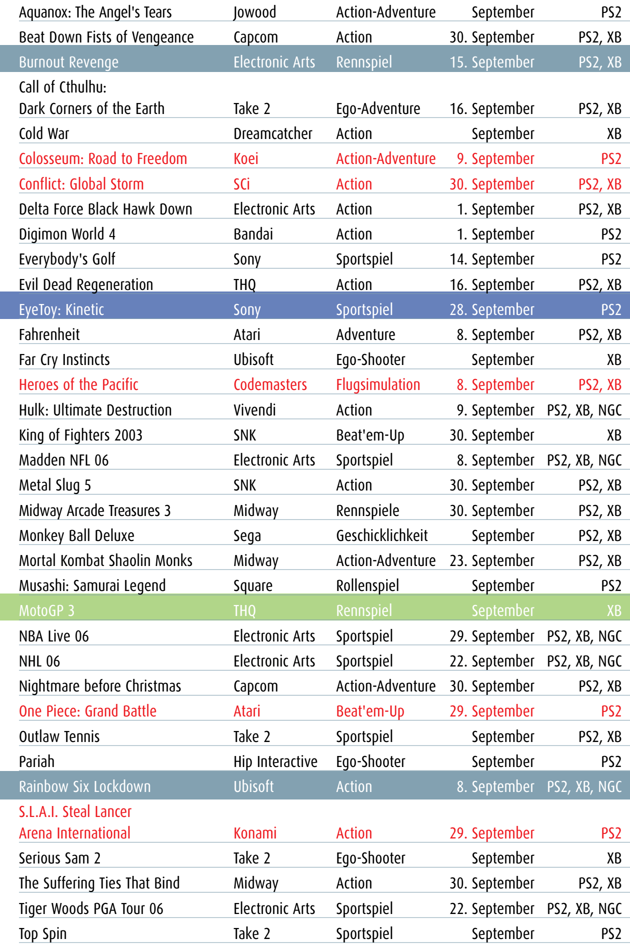

# NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER

**Hinweis:** Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

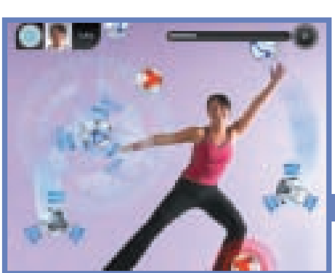




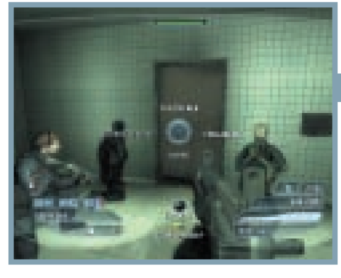
## Playstation 2

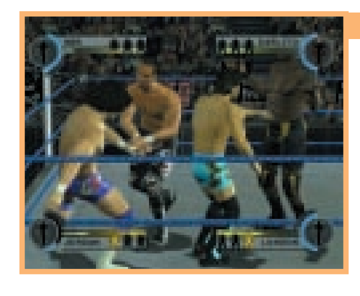


| Spielename | Hersteller | Genre | Release | System |
|---|---|---|---|---|
| Aquanox: The Angel's Tears | Jowood | Action-Adventure | September | PS2 |
| Beat Down Fists of Vengeance | Capcom | Action | 30. September | PS2, XB |
| Burnout Revenge | Electronic Arts | Rennspiel | 15. September | PS2, XB |
| Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | Take 2 | Ego-Adventure | 16. September | PS2, XB |
| Cold War | Dreamcatcher | Action | September | XB |
| Colosseum: Road to Freedom | Koei | Action-Adventure | 9. September | PS2 |
| Conflict: Global Storm | SCi | Action | 30. September | PS2, XB |
| Delta Force Black Hawk Down | Electronic Arts | Action | 1. September | PS2, XB |
| Digimon World 4 | Bandai | Action | 1. September | PS2 |
| Everybody's Golf | Sony | Sportspiel | 14. September | PS2 |
| Evil Dead Regeneration | THQ | Action | 16. September | PS2, XB |
| EyeToy: Kinetic | Sony | Sportspiel | 28. September | PS2 |
| Fahrenheit | Atari | Adventure | 8. September | PS2, XB |
| Far Cry Instincts | Ubisoft | Ego-Shooter | September | XB |
| Heroes of the Pacific | Codemasters | Flugsimulation | 8. September | PS2, XB |
| Hulk: Ultimate Destruction | Vivendi | Action | 9. September | PS2, XB, NGC |
| King of Fighters 2003 | SNK | Beat'em-Up | 30. September | XB |
| Madden NFL 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 8. September | PS2, XB, NGC |
| Metal Slug 5 | SNK | Action | 30. September | PS2, XB |
| Midway Arcade Treasures 3 | Midway | Rennspiele | 30. September | PS2, XB |
| Monkey Ball Deluxe | Sega | Geschicklichkeit | September | PS2, XB |
| Mortal Kombat Shaolin Monks | Midway | Action-Adventure | 23. September | PS2, XB |
| Musashi: Samurai Legend | Square | Rollenspiel | September | PS2 |
| MotoGP 3 | THQ | Rennspiel | September | XB |
| NBA Live 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 29. September | PS2, XB, NGC |
| NHL 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 22. September | PS2, XB, NGC |
| Nightmare before Christmas | Capcom | Action-Adventure | 30. September | PS2, XB |
| One Piece: Grand Battle | Atari | Beat'em-Up | 29. September | PS2 |
| Outlaw Tennis | Take 2 | Sportspiel | September | PS2, XB |
| Pariah | Hip Interactive | Ego-Shooter | September | PS2 |
| Rainbow Six Lockdown | Ubisoft | Action | 8. September | PS2, XB, NGC |
| S.L.A.I. Steal Lancer Arena International | Konami | Action | 29. September | PS2 |
| Serious Sam 2 | Take 2 | Ego-Shooter | September | XB |
| The Suffering Ties That Bind | Midway | Action | 30. September | PS2, XB |
| Tiger Woods PGA Tour 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 22. September | PS2, XB, NGC |
| Top Spin | Take 2 | Sportspiel | September | PS2 |
| Total Overdose | Sci | Action | 16. September | PS2, XB |
| World Poker Tour | Take 2 | Sportspiel | September | PS2, XB |
| WWE Day of Reckoning 2 | THQ | Beat'em-Up | Septemer | NGC |
| Ys: The Ark of Napishtim | Konami | Action-Adventure | 15. September | PS2 |









| Playstation 2 | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| 007: Liebesgrüße aus Moskau | Electronic Arts | Action | 4. Quartal |
| 24: Das Spiel | Sony | Action-Adventure | 4. Quartal |
| 50 Cent: Bulletproof | Vivendi | Action | 25. November |
| America's Army: Rise of a Soldier | Ubisoft | Action | 2005 |
| And 1 Streetball | Ubisoft | Sportspiel | 4. Quartal |
| Battlefield 2 Modern Combat | Electronic Arts | Action | 27. Oktober |
| BDFL Manager 2006 | Codemasters | Managersimulation | 4. Quartal |
| Black | Electronic Arts | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Brothers in Arms Earned in Blood | Ubisoft | Ego-Shooter | 2005 |
| Bully | Take 2 | Action | Oktober |
| Buzz | Sony | Quizspiel | 4. Quartal |
| Call of Cthulhu: Destiny's End | Hip Interactive | Action-Adventure | 2006 |
| Call of Duty 2: Big Red One | Activision | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Castlevania: Curse of Darkness | Konami | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Chroniken von Narnia | Buena Vista | Action-Adventure | 4. Quartal |
| City of the Dead | Hip Interactive | Action | 1. Quartal 2006 |
| Combat Elite: WWII Paratroopers | Koch-Media | Action | Oktober |
| Commandos Strike Force | Eidos | Ego-Shooter | 3. Quartal |
| Crash Tag Team Racing | Vivendi | Rennspiel | 2. Oktober |
| Crime Life: Gang Wars | Konami | Action-Adventure | November |
| Dancing Stage Max | Konami | Tanzspiel | November |
| Darkwatch | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Devil Kings | Capcom | Action | 2. Quartal 2006 |
| Dragon Quest 8 | Square-Enix | Rollenspiel | 4. Quartal |
| DTM Race Driver 3 | Codemasters | Rennspiel | Februar 2006 |
| EyeToy: Play 3 | Sony | Geschicklichkeit | November |
| FIFA 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 13. Oktober |
| Final Fantasy 12 | Square-Enix | Rollenspiel | 2006 |
| Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus | Square-Enix | Action | 2006 |
| Final Fight: Streetwise | Capcom | Beat'em-Up | 2. Quartal 2006 |
| Flatout 2 | Empire Interactive | Rennspiel | 4. Quartal |
| Full Spectrum Warrior Ten Hammers | THQ | Strategie | 1. Quartal 2006 |
| Gauntlet: 7 Sorrows | Midway | Action-Adventure | November |
| Gene Troopers | Playlogic | Ego-Shooter | Oktober |
| Genji | Sony | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Getting Up | Atari | Action | 13. Oktober |
| Ghost Recon 3 Advanced Warfighter | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Gun | Activision | Action-Adventure | November |
| Hitman: Blood Money | Eidos | Action | 3. Quartal |
| Jak X: Combat Racing | Sony | Rennspiel | 4. Quartal |
| King Kong | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Knights of the Temple 2 | Playlogic | Action | Oktober |
| L.A. Rush | Midway | Rennspiel | 21. Oktober |
| Mashed 2 | Empire Interactive | Rennspiel | 3. Quartal |
| Matrix: Path of Neo | Atari | Action | November |
| Metal Gear Solid 3: Subsistence | Konami | Action-Adventure | 2006 |
| Movies, The | Activision | Geschicklichkeit | 2005 |
| Nascar 06 Team Control | Electronic Arts | Rennspiel | 6. Oktober |
| NBA 2K6 | Take 2 | Sportspiel | Oktober |
| Need for Speed Most Wanted | Electronic Arts | Rennspiel | November |
| NHL 2K6 | Take 2 | Sportspiel | Oktober |
| Okami | Capcom | Action-Adventure | 2. Quartal 2006 |
| Onimusha: Dawn of Dreams | Capcom | Action | 2. Quartal 2006 |
| OZ Over Zenith | Konami | Action | 2005 |
| Pate, Der | Electronic Arts | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Phantasy Star Universe | Sega | Rollenspiel | 4. Quartal 2006 |
| Prince of Persia 3 | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Pro Evolution Soccer 5 | Konami | Sportspiel | 4. Quartal |
| Ratchet: Gladiator | Sony | Action | November |
| Regiment, The | Konami | Action | 1. Quartal 2006 |
| Resident Evil 4 | Capcom | Action | 4. November |
| Samurai Shodown 5 | SNK | Beat'em-Up | 28. Oktober |
| Shadow of the Colossus | Sony | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Shadow the Hedgehog | Sega | Jump'n'Run | 4. Quartal |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Shaman King: Power of Spirit | Konami | Strategie | November |
| Ski Racing 2006 | Jowood | Sportspiel | November |
| Sly 3 | Sony | Jump'n'Run | 4. Quartal |
| Socom 3: U.S. Navy Seals | Sony | Action | 3. Quartal |
| Sonic Gems Collection | Sega | Jump'n'Run | Oktober |
| Soul Calibur 3 | Namco | Beat'em-Up | 3. Quartal |
| Spartan: Total Warrior | Sega | Action | 7. Oktober |
| SpongeBob: Film ab! | THQ | Jump'n'Run | November |
| SpyToy | Sony | Geschicklichkeit | 4. Quartal |
| SSX on Tour | Electronic Arts | Sportspiel | 27. Oktober |
| Star Wars: Battlefront 2 | Pandemic | Action | 3. Quartal |
| Starcraft Ghost | Vivendi | Action-Adventure | 2005 |
| Starsky & Hutch 2 | Empire Interactive | Action | 2005 |
| Stranglehold | Midway | Action-Adventure | 2006 |
| Tak - große Juju-Jagd | THQ | Jump'n'Run | Februar 2006 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee | Konami | Action | 4. Quartal |
| Tomb Raider: Legend | Eidos | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Tony Hawk's American Wasteland | Activision | Sportspiel | November |
| True Crime 2 | Activision | Action | 2005 |
| Ultimate Spider-Man | Activision | Action-Adventure | November |
| Unglaublichen, Die | THQ | Action | November |
| Wallace & Gromit | Konami | Action-Adventure | 13. Oktober |
| Warriors, The | Take 2 | Action | 21. Oktober |
| Without Warning | Capcom | Action | 28. Oktober |
| World Racing 2 | Playlogic | Rennspiel | Oktober |
| WRC 5 | Sony | Rennspiel | Oktober |
| WWE Smackdown vs. Raw 2006 | THQ | Beat'em-Up | November |
| X-Men Legends 2 | Activision | Action | 4. Quartal |

| Xbox | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| 007: Liebesgrüße aus Moskau | Electronic Arts | Action | 4. Quartal |
| 50 Cent: Bulletproof | Vivendi | Action | 25. November |
| America's Army: Rise of a Soldier | Ubisoft | Action | 2005 |
| And 1 Streetball | Ubisoft | Sportspiel | 4. Quartal |
| Battlestations: Midway | SCi | Strategie | 1. Quartal 2006 |
| BDFL Manager 2006 | Codemasters | Managersim. | 4. Quartal |
| Black | Electronic Arts | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Blazing Angels: Squadron of WWII | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Brothers in Arms Earned in Blood | Ubisoft | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Bully | Take 2 | Action | Oktober |
| Call of Duty 2: Big Red One | Activision | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Capcom Classics Collection | Capcom | Spielesammlung | 4. November |
| Castlevania: Curse of Darkness | Konami | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Chroniken von Narnia | Buena Vista | Action-Adventure | 4. Quartal |
| City of the Dead | Hip Interactive | Action | 1. Quartal 2006 |
| Combat Elite: WWII Paratroopers | Koch-Media | Action | Oktober |
| Commandos Strike Force | Eidos | Ego-Shooter | 3. Quartal |
| Crash Tag Team Racing | Vivendi | Rennspiel | 2. Oktober |
| Crime Life: Gang Wars | Konami | Action-Adventure | November |
| Dancing Stage Unleashed 3 | Konami | Tanzspiel | 2006 |
| Darkwatch | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| DTM Race Driver 3 | Codemasters | Rennspiel | Februar 2006 |
| FIFA 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 13. Oktober |
| Final Fight: Streetwise | Capcom | Beat'em-Up | 2. Quartal 2006 |
| Flatout 2 | Empire Interactive | Rennspiel | 4. Quartal |
| Full Spectrum Warrior Ten Hammers | THQ | Strategie | 1. Quartal 2006 |
| Gauntlet: 7 Sorrows | Midway | Action-Adventure | November |
| Gene Troopers | Playlogic | Ego-Shooter | Oktober |
| Getting Up | Atari | Action | 13. Oktober |
| Ghost Recon 3 Advanced Warfighter | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Gun | Activision | Action-Adventure | November |
| Hitman: Blood Money | Eidos | Action | 3. Quartal |
| King Kong | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Kingdom under Fire Heroes | Koch-Media | Strategie | 7. Oktober |
| Knights of the Temple 2 | Playlogic | Action | Oktober |
| L.A. Rush | Midway | Rennspiel | 21. Oktober |
| Mashed 2 | Empire Interactive | Rennspiel | 3. Quartal |
| Matrix: Path of Neo | Atari | Action | November |
| Movies, The | Activision | Geschicklichkeit | 2005 |
| Nascar 06Team Control | Electronic Arts | Rennspiel | 6. Oktober |
| NBA 2K6 | Take 2 | Sportspiel | Oktober |
| Need for Speed Most Wanted | Electronic Arts | Rennspiel | November |
| NHL 2K6 | Take 2 | Sportspiel | Oktober |
| Painkiller: Hell Wars | Dreamcatcher | Ego-Shooter | November |
| Pate, Der | Electronic Arts | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Pool Paradise | Ignition | Sportspiel | 2005 |
| Prince of Persia 3 | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Pro Evolution Soccer 5 | Konami | Sportspiel | 4. Quartal |
| Samurai Shodown 5 | SNK | Beat'em-Up | 28. Oktober |
| Shadow the Hedgehog | Sega | Jump'n'Run | 4. Quartal |
| Ski Racing 2006 | Jowood | Sportspiel | November |
| Snow | Take 2 | Aufbausimulation | 1. Quartal 2006 |
| Spartan: Total Warrior | Sega | Action | 7. Oktober |
| SpongeBob: Film ab! | THQ | Jump'n'Run | November |
| SSX on Tour | Electronic Arts | Sportspiel | 27. Oktober |
| Star Wars: Battlefront 2 | Pandemic | Action | 3. Quartal |
| Starcraft Ghost | Vivendi | Action-Adventure | 2005 |
| Starship Troopers | Empire Interactive | Action | 2005 |
| Starsky & Hutch 2 | Empire Interactive | Action | 2005 |
| Tak - große Juju-Jagd | THQ | Jump'n'Run | Februar 2006 |
| Time Shift | Atari | Ego-Shooter | 2005 |
| Tomb Raider: Legend | Eidos | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Tony Hawk's American Wasteland | Activision | Sportspiel | November |
| True Crime 2 | Activision | Action | 2005 |
| Ultimate Spider-Man | Activision | Action-Adventure | November |
| Unglaublichen, Die | THQ | Action | November |
| Wallace & Gromit | Konami | Action-Adventure | 13. Oktober |
| Warriors, The | Take 2 | Action | 21. Oktober |
| Without Warning | Capcom | Action | 28. Oktober |
| World Racing 2 | Playlogic | Rennspiel | Oktober |
| X-Men Legends 2 | Activision | Action | 4. Quartal |
| Xyanide | Playlogic | Shoot'em-Up | Oktober |

| Gamecube | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| 007: Liebesgrüße aus Moskau | Electronic Arts | Action | 4. Quartal |
| Chroniken von Narnia | Buena Vista | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Crash Tag Team Racing | Vivendi | Rennspiel | 2. Oktober |
| Dancing Stage Mario Mix | Nintendo | Tanzspiel | 4. Quartal |
| FIFA 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 13. Oktober |
| Fire Emblem: Path of Radianc | Nintendo | Strategie | 2005 |
| Geist | Nintendo | Ego-Shooter | Oktober |
| Ghost Recon 3 Advanced Warfighter | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Gun | Activision | Action-Adventure | November |
| King Kong | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Legend of Zelda, The: Twilight Princess | Nintendo | Action-Adventure | 2006 |
| Mario Party 7 | Nintendo | Partyspiel | 2006 |
| Mario Strikers | Nintendo | Funsport | 2005 |
| Movies, The | Activision | Geschicklichkeit | 2005 |
| Need for Speed Most Wanted | Electronic Arts | Rennspiel | November |
| Pate, Der | Electronic Arts | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Pokémon XD: Gale of Darkness | Nintendo | Rollenspiel | 2005 |
| Prince of Persia 3 | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Shadow the Hedgehog | Sega | Jump'n'Run | 4. Quartal |
| Sonic Gems Collection | Sega | Jump'n'Run | Oktober |
| Spartan: Total Warrior | Sega | Action | 7. Oktober |
| SpongeBob: Film ab! | THQ | Jump'n'Run | November |
| SSX on Tour | Electronic Arts | Sportspiel | 27. Oktober |
| Starcraft Ghost | Vivendi | Action-Adventure | 2005 |
| Tak - große Juju-Jagd | THQ | Jump'n'Run | Februar 2006 |
| Tony Hawk's American Wasteland | Activision | Sportspiel | November |
| True Crime 2 | Activision | Action | 2005 |
| Ultimate Spider-Man | Activision | Action-Adventure | November |
| Unglaublichen, Die: | THQ | Action | November |
| Viewtiful Joe Red Hot Rumble | Capcom | Action | 2. Quartal 2006 |
| X-Men Legends 2 | Activision | Action | 4. Quartal |

# VERKAUFSCHARTS TOP 5

## Playstation 2

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | SingStar: The Dome | Sony |
| 2. | Formel Eins 05 | Sony |
| 3. | Tekken 5 | Namco |
| 4. | Medal of Honor: European Ass. | Electronic Arts |
| 5. | Madagascar | Activision |

## Xbox

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Grand Theft Auto: San Andreas | Take 2 |
| 2. | Conker: Live & Reloaded | Microsoft |
| 3. | Halo 2 Multiplayer Map-Pack | Microsoft |
| 4. | WWE Wrestlemania 21 | THQ |
| 5. | Forza Motorsport | Microsoft |

## Gamecube

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Madagascar | Activision |
| 2. | Mario Party 6 | Nintendo |
| 3. | Killer 7 | Capcom |
| 4. | FIFA Street | Electronic Arts |
| 5. | Resident Evil 4 (dt.) | Capcom |

## Game Boy Advance

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Madagascar | Activision |
| 2. | Pokémon Blattgrün & Feuerrot | Nintendo |
| 3. | Kingdom Hearts: Chain of Mem. | Square-Enix |
| 4. | Lego Star Wars | Eidos |
| 5. | Yoshi's Universal Gravitation | Nintendo |

# JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

| | Spielename | Hersteller | System: |
|---|---|---|---|
| 1. | World Soccer Winning E. 9 | Konami | PS2 |
| 2. | Grandia 3 | Square-Enix | PS2 |
| 3. | Pokémon XD | Nintendo | NGC |
| 4. | Summon Night Ecstasy | Banpresto | PS2 |
| 5. | Dai-3 Ji Super Robot T. Alpha | Banpresto | PS2 |
| 6. | Armored Core: Last Raven | From | PS2 |
| 7. | Bleach | Sony | PS2 |
| 8. | Yawaraka Atamajuku | Nintendo | NDS |
| 9. | Beetle King Mushiking | Sega | GBA |
| 10. | Power Pro Koushien | Konami | NDS |

| | Spielename | Hersteller | System: |
|---|---|---|---|
| 1. | NCAA Football | Electronic Arts | PS2 |
| 2. | NCAA Football | Electronic Arts | Xbox |
| 3. | Fantastic Four | Activision | PS2 |
| 4. | Destroy All Humans | THQ | PS2 |
| 5. | GTA: San Andreas | Take 2 | Xbox |
| 6. | Pokémon Emerald | Nintendo | GBA |
| 7. | Halo 2 Map-Pack | Microsoft | Xbox |
| 8. | Midnight Club 3 | Take 2 | PSP |
| 9. | Lego Star Wars | Eidos | PS2 |
| 10. | Conker: Live and Reloaded | Microsoft | Xbox |







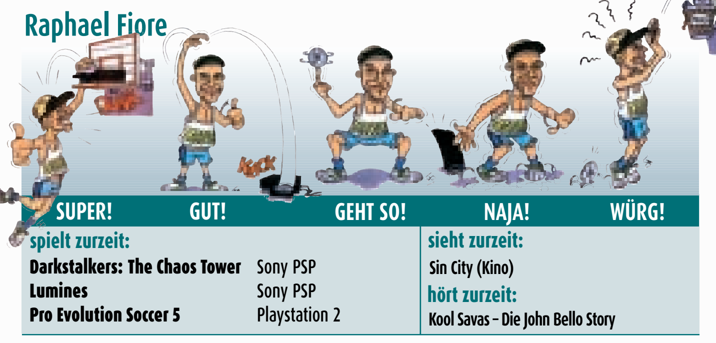
## Oliver Schultes




SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

| spielt zurzeit: | | sieht zurzeit: |
|---|---|---|
| **Fahrenheit** | Xbox | Sin City (Kino) |
| **Garou: Mark of the Wolves** | Playstation 2 | **hört zurzeit:** |
| **Virtua Tennis** | Sony PSP | Porcupine Tree – Deadwing |

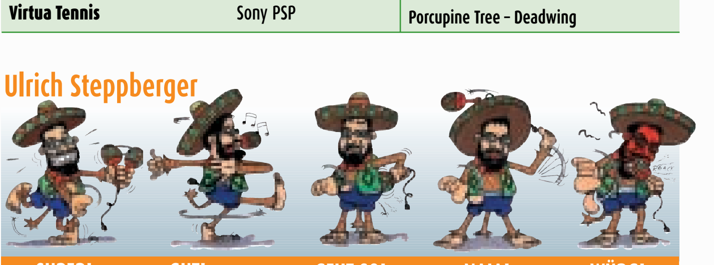
## Raphael Fiore



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

| spielt zurzeit: | | sieht zurzeit: |
|---|---|---|
| **Darkstalkers: The Chaos Tower** | Sony PSP | Sin City (Kino) |
| **Lumines** | Sony PSP | **hört zurzeit:** |
| **Pro Evolution Soccer 5** | Playstation 2 | Kool Savas – Die John Bello Story |

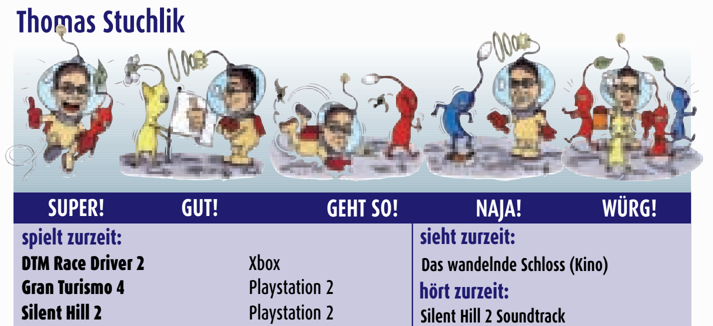
## Ulrich Steppberger



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

| spielt zurzeit: | | sieht zurzeit: |
|---|---|---|
| **Burnout Revenge** | Xbox | 24 – Season 4 (DVD) |
| **Outlaw Tennis** | Xbox | **hört zurzeit:** |
| **Ridge Racer** | Sony PSP | Röyksopp – The Understanding |

## Thomas Stuchlik



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

| spielt zurzeit: | | sieht zurzeit: |
|---|---|---|
| **DTM Race Driver 2** | Xbox | Das wandelnde Schloss (Kino) |
| **Gran Turismo 4** | Playstation 2 | **hört zurzeit:** |
| **Silent Hill 2** | Playstation 2 | Silent Hill 2 Soundtrack |

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow







## Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| **Burnout Revenge** | Xbox |
| **Fahrenheit** | Xbox |
| **Geist** | Gamecube |

**sieht zurzeit:**
Sin City (Kino)

**hört zurzeit:**
3 Doors Down – Seventeen Days

## Matthias Schmid

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| **Far Cry Instincts** | Xbox |
| **Pro Evolution Soccer 5** | Playstation 2 |
| **Virtua Tennis World Tour** | Sony PSP |

**sieht zurzeit:**
Ong Bak Special Edition (DVD)

**hört zurzeit:**
Chimaira – Chimaira

## Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| **Everybody's Golf** | Sony PSP |
| **MoH: European Assault** | Xbox |
| **Ridge Racer** | Sony PSP |

**sieht zurzeit:**
Lonely Planet (TV)

**hört zurzeit:**
Rückgrat – Konfrontation

## Gastredakteur




SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

### ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

### TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

### SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

### HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

**16:9:** Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
**60Hz:** Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
**Progressive Scan:** Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
**Surround:** Wird Raumklang unterstützt?
**ProLogic 2:** Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
**Dolby Digital:** Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
**DTS:** Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
**Downloads:** Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
**Soundtrack:** Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

### DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

### GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

### SOUND

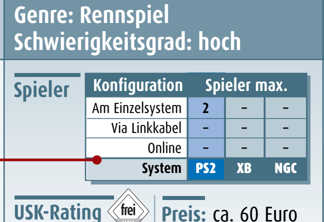
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

### SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

### IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

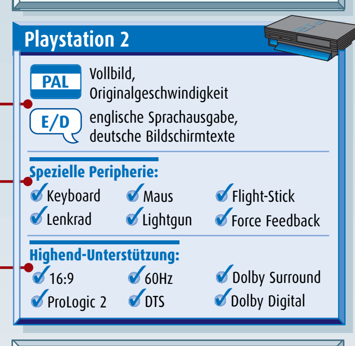


**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeitsgrad: hoch**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | – | – |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

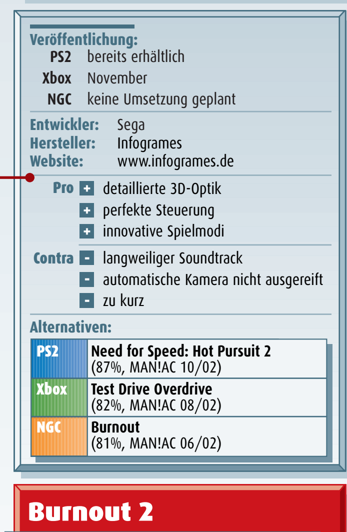


**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital



**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

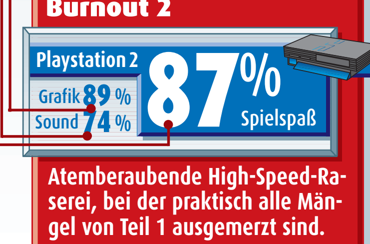
**Entwickler:** Sega
**Hersteller:** Infogrames
**Website:** www.infogrames.de

**Pro**
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

**Contra**
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02) |
| Xbox | **Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02) |
| NGC | **Burnout** (81%, MAN!AC 06/02) |

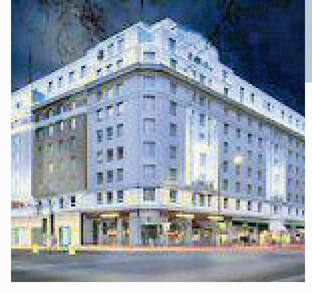


**Burnout 2**

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

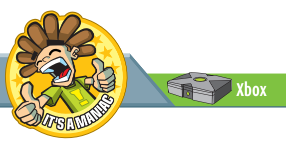
**Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.**



Wenn das kein Luxus ist: Geht im Fast-Food-Laden neben dem Nobelhotel der Feueralarm los, werden die Gäste gleich mit gewarnt.

Welcher Ort könnte Ende Juli besser geeignet sein für Pressereisen als London? Zynische Gemüter beschleicht angesichts der gewählten Lokalität eine wortwörtliche Bombenstimmung, während die Einheimischen sich als bemerkenswert gleichmütig erwiesen. Trotzdem durfte Ulrich auf seiner Dienstfahrt das ganze Pannenspektrum abklappern: Hinflug auf unbestimmt verschoben wegen defekter Maschine? Dann reist man eben zu einem anderen Flughafen in London und fährt stundenlang mit dem Taxi weiter. Feueralarm abends im Hotel? Macht nichts, der Fußmarsch über sieben Stockwerke ist gut für die Fitness. Abendlicher Rückflug wegen Schlechtwetter gestrichen? Gibt der Pleitenserie noch einen gelungenen Abschluss...







# Burnout Revenge



XB In der 'Traffic Attack' sind gezielte Rammattacken Trumpf: Wer viel Kohle einkassieren will, löst taktisch kluge Massenkarambolagen mit dem Gegenverkehr aus.



XB Bei den 'Sunshine Keys'-Kursen hat Criterion den Kontrast kräftig aufgedreht: Hier flitzt Ihr im wahrsten Sinne des Wortes über gleißenden Asphalt.

Die Übernahme durch Electronic Arts hat Criterion nicht gebremst: Pünktlich zum Sommerausklang geht das inzwischen vierte "Burnout" an den Start. Dem modischen Trend folgend, wurde die Nummer aus dem Titel verbannt, stattdessen hört das Vollgas-Opus auf den Untertitel "Revenge". Der Name ist Programm: Ihr donnert weiter mit flotten Karossen über den Asphalt, es steht aber nicht mehr der reine Rennerfolg im Mittelpunkt. Vielmehr geht es darum, die Gegner so spektakulär wie möglich auf den Schrottplatz zu schicken.

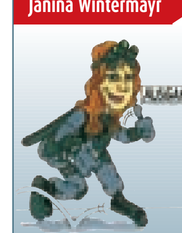
## Wo das Blech fliegt

Zu Beginn Eurer Rüpelkarriere werdet Ihr als 'harmlos' eingestuft. Ziel ist es, durch die Teilnahme an 180 Wettbewerben in acht Regionen rund um die Welt Euren Ruf aufzupolieren und nach 'rücksichtslos' und 'aggressiv' die ultimative 'Elite'-Auszeichnung einzufahren.
Gewertet wird Euer Abschneiden durch die Vergabe von Sternen. Die sammelt Ihr mittels offensiver und riskanter Fahrweise: Wie bisher gehören dazu der Aufenthalt im Gegenverkehr, Drifts oder waghalsige Sprünge – letztere fallen auf den neu gestalteten Pisten leichter, die zahlreiche Abkürzungen mit Rampen und andere spektakuläre Bauwerke beherbergen. Außerdem solltet Ihr wenigstens auf dem dritten Platz landen, damit Eure Großtaten in die Endabrechnung einfließen.
Am schnellsten steigert Ihr Euren Ruf durch das Anrempeln anderer Verkehrsteilnehmer, was die gravierendste Neuerung von "Burnout Revenge" verdeutlicht. Jetzt könnt Ihr nämlich nicht mehr nur Eure direkten Kontrahenten durch kräftige Checks gegen Leitplanken und Hauswände drücken, sondern auch zivile Autos aus dem Weg räumen – allerdings nur solche, die in Eurer Fahrtrichtung unterwegs sind und ungefähr in Eurer Gewichtsklasse liegen. Kollidiert Ihr mit dem Gegenverkehr oder dicken Lastern, werdet Ihr weiterhin selbst zum Opfer. Ganz immun sind aber

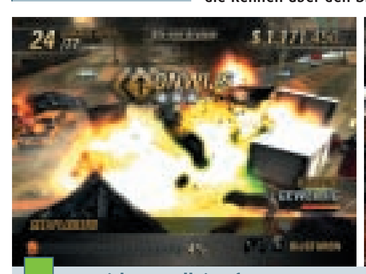


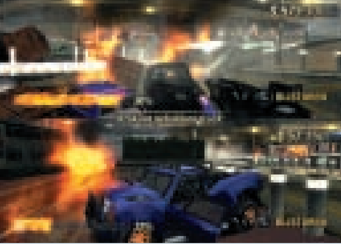
XB Sieht kaputt aus, ist aber noch nicht am Ende: Füllt sich die Crash-Leiste unten, dürft Ihr Eure Karosse noch einmal per Crash-Breaker in die Luft jagen.

Janina Wintermayr



**"Burnout Revenge" ist für mich ein zweischneidiges Schwert:** Einerseits bin ich froh, dass Criterion die nervigen Multiplikatoren und Extras im Crash-Modus wieder gestrichen hat. Andererseits kann ich mich nicht mit der neuen Action-Ausrichtung anfreunden. Mit Highspeed durch den Verkehr zu preschen macht zwar kurzfristig mächtig Laune, reduziert das fahrerische Können jedoch auf ein Minimum. Tempo-Bremsen wie Bus, Bahn oder Betonpfeiler erkennt Ihr aufgrund massig Funkenschlag und herumfliegendem Blech viel zu spät – kapitale Crashs sind die Folge. Aus optischer Sicht ist dagegen nichts einzuwenden, zieht Criterion doch wieder alle Grafik-Register: Superflüssig und superdetailliert flimmern die Rennen über den Bildschirm – so müssen Rennspiele aussehen.





XB Wer nicht nur alleine für Massenverwüstung sorgen will, greift sich einen Kumpel und produziert zusammen oder gegeneinander Splitscreen-Massenunfälle.




XB In acht Regionen rund um die Welt geht es zur Sache: Zwar werden die realen Vorbilder nicht genau benannt, einige Umgebungen sind aber besonders eindeutig zuzuordnen – Kolosseum & Co. findet Ihr bekanntlich nur in Rom.

XB Durch verkürzte Countdowns müsst Ihr bei 'Road Rage'-Rennen deutlich offensiver zur Sache gehen, sonst läuft die Zeit ab.

auch die dicken Brocken nicht: Wenn Ihr kleinere Vehikel geschickt in ihren Weg schubst, löst Ihr kurzerhand eine effektive Massenkollision aus.

## Volle Attacke

Normale Rennen haben sich nicht wesentlich geändert, sieht man von der 'Crashbreaker'-Variante in höheren Karrierestufen ab: Bei dieser Spielart könnt Ihr nach einem eigenen Unfall das Wrack nicht nur in der Flugbahn leicht beeinflussen. Auf Knopfdruck lasst Ihr es explodieren, um in der Nähe befindliche Gegner mit ins Unglück zu reißen – besonders praktisch zum Ausüben von sofortiger Rache.

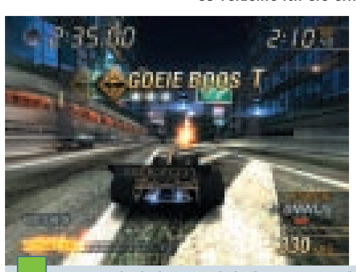
'Road Rage' (erledigt eine Mindestzahl speziell markierter Konkurrenten) und 'Eliminator' (der Letzte scheidet unsanft aus) geraten dank verkürzter Zeitintervalle intensiver und dramatischer, dazu gesellt sich ein besonders Crash-intensiver neuer Modus. Bei der hektischen 'Traffic Attack' müsst Ihr unter Zeitdruck mittels herzhafter Rempler eine Mindestschadenssumme im Straßenverkehr zustande bringen.

Nicht fehlen dürfen die liebgewonnenen Crash-Kreuzungen: 40 eigens dafür konstruierte Bauwerke nutzt Ihr für größtmögliche Unfälle. Multiplikatoren und andere aufsammelbare Gimmicks wurden gestrichen, dafür sorgen jetzt Golf-Anleihen für Kniffe: Am Start beschleunigt Ihr Euer Vehikel via Drei-Klick-System (unvorsichtige Raser riskieren einen Motorschaden), bei Sprüngen über Rampen müsst Ihr das Autogewicht und den Windfaktor berücksichtigen. Demoliert Ihr zudem ein markiertes 'Zielauto', kassiert Ihr einen Extrabonus.

Gesellige Raser treten via Splitscreen zu zweit bei Rennen oder auf Kreuzungen (gegen- oder miteinander) an, alternativ könnt Ihr bis zu sechs Teilnehmer im Wechsel Crashrunden spielen lassen. Auch online geht es wieder zur Sache, hier machen sich maximal sechs Piloten auf einmal das Leben schwer. *us*

**Ulrich Steppberger**

**Die gewöhnlichen Rennspielwurzeln hat "Burnout Revenge" hinter sich gelassen:** Was auf der Straße abgeht, gehört schon fast in den Action-Bereich – wenig überraschend, dass so manch alter Serienfan damit nicht glücklich wird. Lasst Ihr Euch drauf ein und rammt gemäß dem Motto 'Mittendurch statt dran vorbei' reihenweise Autos aus dem Weg, kommt Freude auf: Die dynamisch-aggressive Flitzerei macht ihre Sache verdammt gut. Grafisch brennt Criterion erneut ein Effektfeuerwerk ab, wie es Seinesgleichen sucht, der Sound wird alleine durch den DJ-Verzicht deutlich besser. Die coolen 'Traffic Attack'-Fahrten bringen zusätzlichen Pfiff ins Spiel, auch die Crash-Variante wurde aufgemotzt – da verzeihe ich die erneut etwas unhandliche Menüführung gerne.







XB Ungewöhnlichere Vehikel wie Formel-Boliden (links) und Hotrods fahrt Ihr bei Zeitrunden Probe und schaltet sie durch das Erfüllen von Herausforderungen frei.



XB Rennen im Splitscreen finden mit Zivilverkehr und bis zu vier Gegnern statt.



**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeit: mittel**

Spieler

| Konfiguration | PS2 | XB | NGC |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 2 | |
| Via Linkkabel | | – | |
| Online | | 6 | |

(Spieler max. je System)

USK-Rating 12 | **Preis:** ca. 60 Euro

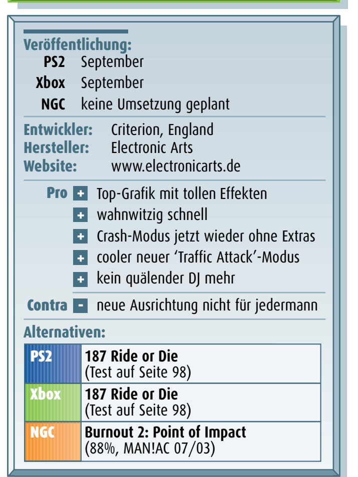


**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack



**Veröffentlichung:**
PS2 September
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

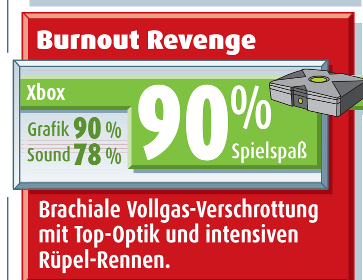
**Entwickler:** Criterion, England
**Hersteller:** Electronic Arts
**Website:** www.electronicarts.de

**Pro**
- Top-Grafik mit tollen Effekten
- wahnwitzig schnell
- Crash-Modus jetzt wieder ohne Extras
- cooler neuer 'Traffic Attack'-Modus
- kein quälender DJ mehr

**Contra**
- neue Ausrichtung nicht für jedermann

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **187 Ride or Die** (Test auf Seite 98) |
| Xbox | **187 Ride or Die** (Test auf Seite 98) |
| NGC | **Burnout 2: Point of Impact** (88%, MAN!AC 07/03) |



**Burnout Revenge**

Xbox
Grafik 90 %
Sound 78 %
90 % Spielspaß

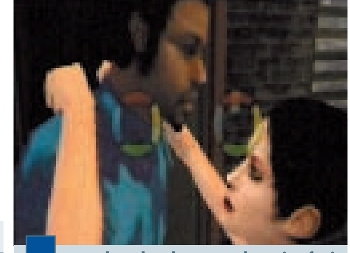
**Brachiale Vollgas-Verschrottung mit Top-Optik und intensiven Rüpel-Rennen.**







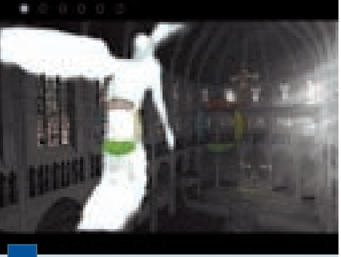
# Fahrenheit



PS2 Manchmal geht es auch actionfrei und kuschlig zu.



PS2 Die Actionsequenzen sind so spektakulär wie vielfältig. Ob Autos...



PS2 ...oder Engel – beherrscht Ihr den Reaktionstest, seid Ihr der Superheld!

Kennt Ihr das? Ihr liegt morgens im Bett und seid einfach nur glücklich, dass der eben vergangene Traum nicht Wirklichkeit ist? Davon kann Lucas Kane tatsächlich nur träumen. Als er in einer Restaurant-Toilette mit zerschnittenen Armen zu sich kommt, hat er bereits gemordet. Das Schlimme daran: Er wollte sein wildfremdes Opfer gar nicht erstechen. Wie in einem Traum hat er sich selber beim Morden zugesehen. Jetzt ist er wach und der Albtraum von "Fahrenheit" nimmt seinen Lauf.

## Jäger und Gejagter

Im filmisch anmutenden Action-Adventure des Spiel-Spielbergs David Cage sind das 'Wie' und 'Warum' von Kanes mörderischer Trance der Schlüssel zu einer wendungsreichen Mystery-Geschichte. Dabei wird der Großstadtkrimi sowohl aus der Perspektive des gejagten Mörders Lucas Kane wie auch durch die Augen der Jäger, der beiden Cops Carla und Tyler, gezeigt. Was sich zunächst nach keiner guten Idee anhört, funktioniert im Spiel bestens. Kane und die Cops haben eigentlich das gleiche Ziel: Sie wollen herausfinden, warum ein älterer New Yorker Bürger in einer verschneiten Nacht sein Leben lassen musste. Als allwissender Spieler werdet Ihr ständig vor parteiische Entscheidungen gestellt. Habt Ihr beispielsweise gerade als Kane Euren Schreibtisch von Beweismitteln gesäubert, müsst Ihr diese mit Carla bei einem kurz darauf stattfindenden Verhör wieder suchen. Der Witz: Durch gekonnte, zum Teil mit mehreren Splitscreens arbeitende Schnitt-Technik wisst Ihr als Spieler nur, dass Kane etwas versteckt hat, aber nicht wo! Durch diese interaktive Erzählweise seid Ihr trotz des filmischen Looks extrem in das Action-Adventure eingebunden. Ein von Euch erstelltes Phantombild wird, je nach Ähnlichkeit mit Kane, dafür sorgen, dass Carla in einer späteren Szene den Killer erkennt.



XB Schneetreiben verdeckt Eure Flucht vom Tatort. Aus "24" kennt man die Splitscreen-Technik: Während Ihr in Echtzeit flieht, entdeckt der Cop die Leiche!

## Spiel-Film

Eine Inspektion von Kanes Wohnung durch einen Streifenpolizisten führt gar zum vorzeitigen Spielende, wenn Ihr vorher nicht die blutigen Überbleibsel der Mordnacht verschwinden lasst. "Fahrenheit" erinnert somit stellenweise an die Spielbücher der späten Achtziger. An manchen Punkten der in Kapitel aufgeteilten Handlung habt Ihr nämlich unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten, die dann zu mehr oder minder gravierenden Änderungen im Storyverlauf führen. Diese reichen vom vereinzelt auftretenden, frustigen Instant-Tod bis zu moralstärkenden Sexabenteuern mit Lucas Exfreundin. Im Großen und Ganzen bleibt die Story allerdings identisch und führt nach circa zehn

### Der Hitchcock der Klänge

**Der Filmmusik-Komponist Angelo Badalamenti verleiht "Fahrenheit" sein klangliches Flair**

Er untermalte nahezu alle großen Filmerfolge des Ausnahme-Regisseurs David Lynch. Sein Titelthema zur ebenfalls von Lynch geschaffenen Mystery-Serie "Twin Peaks" war in den Neunzigern Kult. Der italienische Komponist Angelo Badalamenti ist mit seinen einfachen, flächigen Klängen auf das Thriller- und Mystery-Genre abonniert. Obwohl er häufig nur kurze Melodiefetzen wiederholt oder mit melodisch schwer fassbaren Clustern arbeitet, spricht Badalamentis Musik eine universell verständliche Sprache. Wer seine Klänge hört, der weiß: Jetzt wird's spannend. Ein Glücksfall also, dass Quantic Dreams einen der ganz Großen im Filmmusik-Geschäft für das "Fahrenheit"-Projekt gewinnen konnte. Badalamenti macht seinem Namen alle Ehre und zaubert genau die Emotionen in Euch hervor, die eben auch einen Lynch-Thriller zum unvergesslichen Erlebnis werden lassen. Nicht von ungefähr könnt Ihr den Soundtrack des Spiels als Bonus freischalten. Kleiner Tipp: Zieht Euch die Tracks auf Euren MP3-Player und macht einen Nachtspaziergang!






XB In den zahlreichen Dialogen wählt Ihr unter Zeitdruck den gewünschten Satz aus. Lasst Ihr den Balken auf Null gehen, entscheidet das Spiel für Euch.



XB Schlüsselszene ganz am Anfang: Wie verhält man sich, wenn man gerade einen Mord begangen hat?

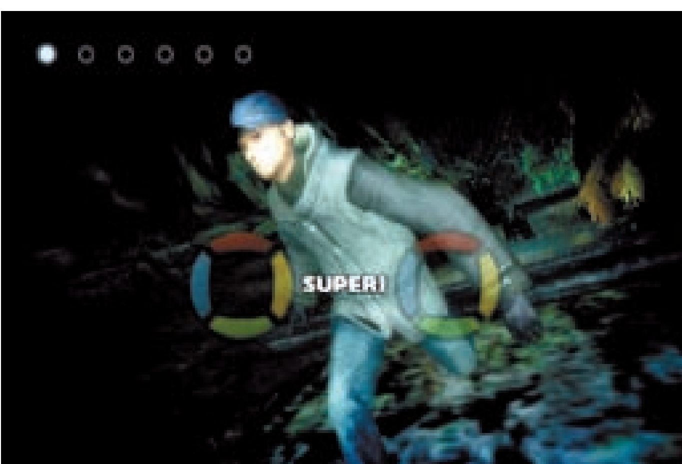


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

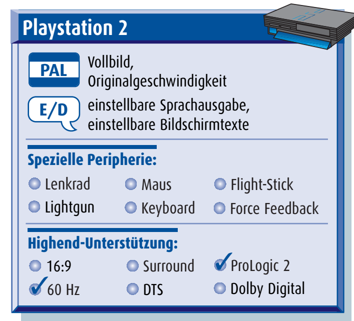
| Spieler: Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 | - |
| Via Linkkabel | - | - | - |
| Online | - | - | - |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 50 Euro

PS2 Megahektik: Während unten rechts die Ordnungshüter nahen, versucht Lucas, seinen Bruder anzurufen.




PS2 Ständig auf der Flucht! Selbst in seinen Träumen wird Lucas von dunklen Mächten gejagt. Je weiter Ihr spielt, umso anspruchsvoller werden die Reaktionstests.

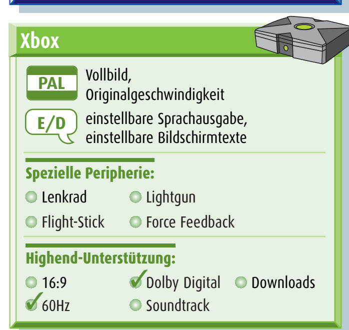


**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
○ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

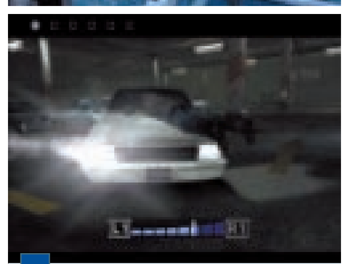


**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack



XB Der Cop will in Eurer Wohnung rumschnüffeln. Ist die Bude auch clean?

Stunden zu einem von drei möglichen Enden. "Fahrenheit" verzichtet trotz seines cineastischen Ansatzes auf Rendergrafiken. Die Spielfilm-Atmosphäre wird mit flüssiger Echtzeit-Optik, gekonnt eingesetzten Kameraperspektiven und nicht zuletzt den sphärischen Klängen von Angelo Badalamentis Musikuntermalung erzielt (siehe Kasten).

## Neue Ideen & altes Leid

Das Gefühl, einen Hollywood-Thriller zu spielen, wird nicht zuletzt durch die ausgetüftelte Spielmechanik von "Fahrenheit" erzielt. Während Ihr Eure jeweilige Spielfigur mit dem linken Analogstick durch die dreidimensionalen Areale dirigiert, könnt Ihr mit dem rechten Stick situationsabhängige Aktionen durchführen. Das für Adventures typische Kombinieren von Gegenständen wurde zugunsten eines aktionsorientierten Rätselansatzes gestrichen. Eure Aufgabe ist es – meist unter Zeitdruck –, im richtigen Augenblick das Richtige zu tun, wobei Ihr nicht immer wissen könnt, welche Auswirkungen Eure Entscheidungen haben. Zusätzliche Spannung erzeugt "Fahrenheit" durch schnittige Actionsequenzen, in denen Mr. Kane übermenschliche Kräfte offenbart, wenn Ihr die "Shenmue"-artigen Reaktionstests besteht. Körperliche Anstrengung wird durch rhythmisches Betätigen der Schultertasten simuliert, seelisches Leid mit einem 'Sanity'-Meter dargestellt. Wenn eine der drei Spielfiguren zu viel Stress durchleben muss, droht das Spielende. Ebenfalls neu laden müsst Ihr, wenn Ihr in einer Actionsequenz sämtliche Leben verbraucht. Bis zu sechs Extraleben dürft Ihr in Form von Kruzifixen sammeln. Es lohnt sich also, die digitalen Drehorte akribisch abzusuchen, zumal Ihr auch Bonusscheine finden könnt, mit denen Ihr Zusatzmaterial wie einen 'Making Of'-Clip freischaltet. *mw*

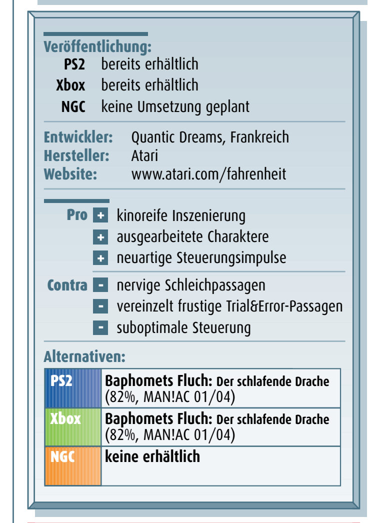


PS2 Mal dienen die Schultertasten zum Balance-, mal zum festhalten.






**So ausnehmend genial "Fahrenheit" an manchen Stellen ist, so frustet es anderweitig!** Wenn meine Spielfigur mindestens einmal pro Szene nicht dahin läuft, wo ich sie haben will. Wenn ich in nervigen Trial&Error-Sequenzen den vorzeitigen Abspann vermeiden muss. Oder wenn mich die überflüssig-unfairen Schleicheinlagen mit dem jungen Lucas Kane vor Wut in Trance versetzen. Aber sei's drum! Was der digitale Regisseur David Cage an manchen Stellen auffährt, weckt in mir den Wunsch, ein neues Spielgenre auszurufen! Der wahrhaft interaktive Film "Fahrenheit" könnte ein längst überfälliger Schritt auf dem Weg zur Wiederbelebung des Adventure-Genres sein. Natürlich bleibt Quantic Dreams ehrgeiziges Projekt ein Experiment, eine Gratwanderung. Denn "Fahrenheit" legt den Schwerpunkt aufs Erzählen, nicht aufs Spielen. Anders ausgedrückt: Auch wenn Ihr motiviert immer weiterspielt und wissen wollt, wie die Geschichte von Lucas, Carla und Tyler ausgeht, ärgert Ihr Euch trotzdem über die oben genannten Kinderkrankheiten. Trotzdem überwiegt der positive Gesamteindruck und macht Lust auf mehr Spiele dieser Art!



**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Quantic Dreams, Frankreich
**Hersteller:** Atari
**Website:** www.atari.com/fahrenheit

**Pro**
+ kinoreife Inszenierung
+ ausgearbeitete Charaktere
+ neuartige Steuerungsimpulse

**Contra**
- nervige Schleichpassagen
- vereinzelt frustige Trial&Error-Passagen
- suboptimale Steuerung

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Baphomets Fluch: Der schlafende Drache (82%, MAN!AC 01/04) |
| Xbox | Baphomets Fluch: Der schlafende Drache (82%, MAN!AC 01/04) |
| NGC | keine erhältlich |



**Fahrenheit**

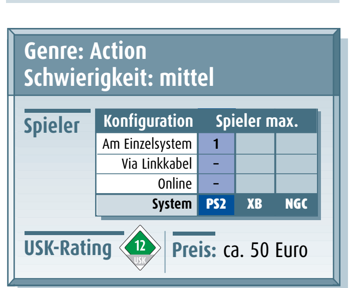
Playstation 2: Grafik 79 %, Sound 85 % — 80% Spielspaß

Xbox: Grafik 80 %, Sound 85 % — 80% Spielspaß

Ein erfrischend eigenständiger Spiel-Film. Erzählerische Stärken gehen zu Lasten des Spiels.

# Musashi Samurai Legend

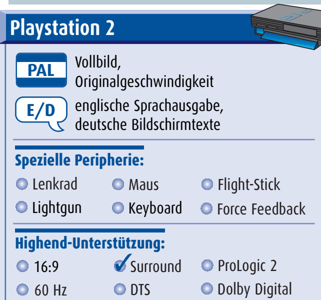

PS2 Märchenhaft: Der fliegende Wal bringt Euch zu den Insellevels.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | – | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

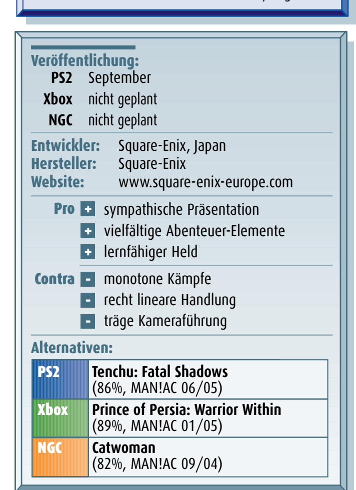
USK-Rating 12 Preis: ca. 50 Euro


**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


**Veröffentlichung:**
PS2 September
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

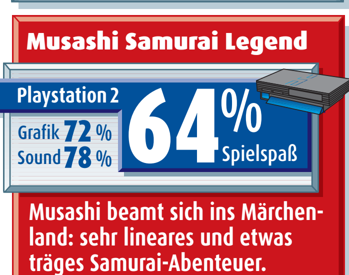
**Entwickler:** Square-Enix, Japan
**Hersteller:** Square-Enix
**Website:** www.square-enix-europe.com

**Pro**
+ sympathische Präsentation
+ vielfältige Abenteuer-Elemente
+ lernfähiger Held

**Contra**
- monotone Kämpfe
- recht lineare Handlung
- träge Kameraführung

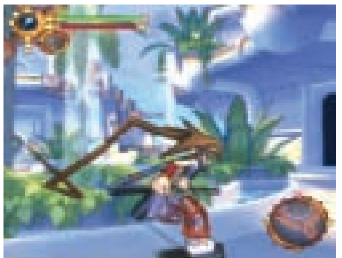
**Alternativen:**

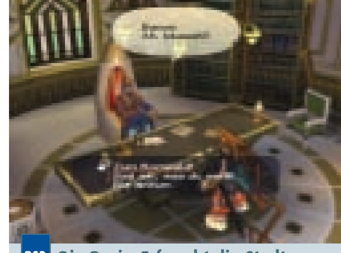
| | |
|---|---|
| PS2 | **Tenchu: Fatal Shadows** (86%, MAN!AC 06/05) |
| Xbox | **Prince of Persia: Warrior Within** (89%, MAN!AC 01/05) |
| NGC | **Catwoman** (82%, MAN!AC 09/04) |


**Musashi Samurai Legend**

Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 78 %
64 % Spielspaß

Musashi beamt sich ins Märchenland: sehr lineares und etwas träges Samurai-Abenteuer.




PS2 Die Basis: Erforscht die Stadt (oben) und erplaudert Missionen.

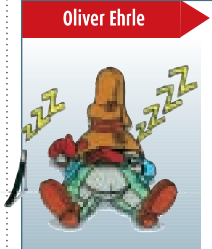

PS2 Nach den Duellen mit den Obermotzen sprintet Ihr mit den erbeuteten Elementklingen in den Tempel (oben), um ihre Superkräfte zu erwecken.

Der freche Samurai Musashi gehört zu den unbekannteren Square-Enix-Helden: Sein erstes Abenteuer erschien 1998 für PSone, jetzt versucht sich der Retter der Unterdrückten an einem Comeback. Dazu teleportiert ihn Priesterin Mycella in die Märchenstadt Anthedon, die auf dem Rücken eines mächtigen Wals über einer Inselwelt schwebt. Dieses Reich will Imperator Gundrake unter seine Herrschaft bringen – die intelligente Elite wird in Magiekugeln verbannt, während ein Heer aus Robotern und Sklaven in Minen und Wäldern schuftet. Zum Glück kommt Musashi noch rechtzeitig, um in sechs Kapiteln dem Treiben Einhalt zu gebieten.

## Inselwelten

Eure Basis schlagt Ihr in Anthedon auf: Die dreistöckige Metropole ist anfangs nahezu unbewohnt, aber mit jedem befreiten Bewohner bieten Geschäfte, Tempel und Dojo neue Dienste feil. So kann Musashi mit gefundenen Schätzen handeln, neue Kampftechniken erlernen und seine Taschen mit leckeren Brötchen füllen. Beim Bürgermeister erplaudert Ihr Missionen, anschließend beamt er Euch auf die Inselwelten: Die Wald-, Berg- und Technoareale sind architektonisch überschaubar, strotzen aber vor kampflustigen Robotern und Teilaufgaben. So gilt es, holde Maiden in Sicherheit zu tragen und auf Motorrad oder Hoverbike rempelnde Rocker aus dem Sattel zu schlagen. Dazu nutzt Ihr zwei Dutzend Schwerthiebe, Combos und Superattacken, die sich Musashi im Laufe des Abenteuers von seinen Gegnern abguckt oder mit dem Sammeln der vier Elementschwerter lernt. Diese muss er den mächtigen Obermotzen entreißen, um sich für das Finale mit Gandrake zu rüsten. Sonderlich taktisch sind die Kämpfe trotzdem nicht, denn selbst die Obermotze lassen sich mit Block und Standard-Combo locker aufs Kreuz legen. Und das müsst Ihr auch, denn die spirituelle Energie ist bereits nach zwei bis drei Superattacken erschöpft. Richtig krachen lässt's Musashi erst beim mehrfachen Durchspielen: Im Replay-Modus übernehmt Ihr Talente sowie Erfahrung aus dem letzten Abenteuer. *oe*

**Oliver Ehrle**



**Effekthascherei ohne Tiefgang:** "Muashi Samurai Legend" lockt mit sympathischer Anime-Grafik, gigantischen Robomotzen und dem Stadtaufbau, was ein abwechslungsreiches wie vergnügliches Abenteuer verspricht – mit seinen frechen Sprüchen bringt Euch Musashi immer wieder zum Schmunzeln. Leider verpackt Square-Enix die vielen Elemente in eine recht lineare Handlung, die Euch regelmäßig alle Anthedon-Bewohner stupide ablaufen lässt: Welches Palaver ist noch nötig, damit sich die nächste Mission öffnet? Auch die Levels haben ihre Längen, in denen Ihr immer wieder die gleichen Gegner mit denselben drei Hieben aufmischt. Die undynamische Kamera lässt Euch regelmäßig blind kämpfen und gelegentlich wirkt auch der Held etwas träge.


PS2 Die Handlung schaltet regelmäßig zu Gandrake, der neue Befehle erteilt.





PS2 Die vielen Robokämpfer tauchen auch hinter Eurem Rücken auf und umzingeln Euch (links): Spart Eure Superenergie für Rundumhiebe, mit denen Ihr Euch befreit.

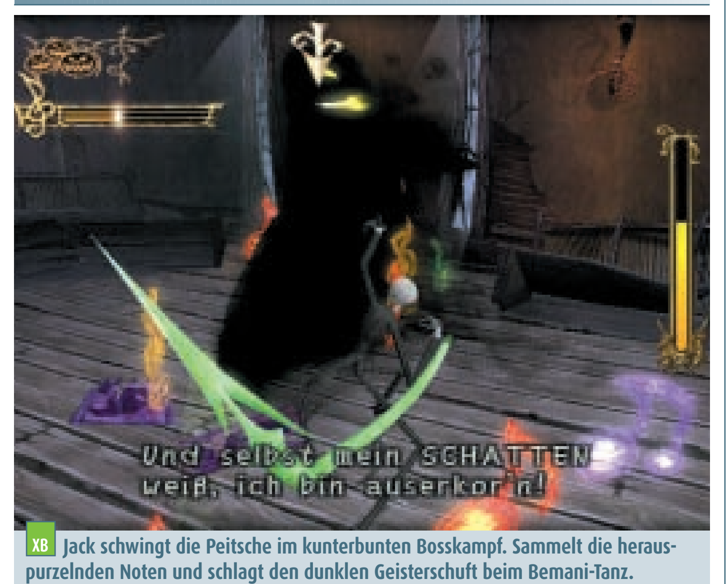









# Nightmare before Christmas Oogies Rache

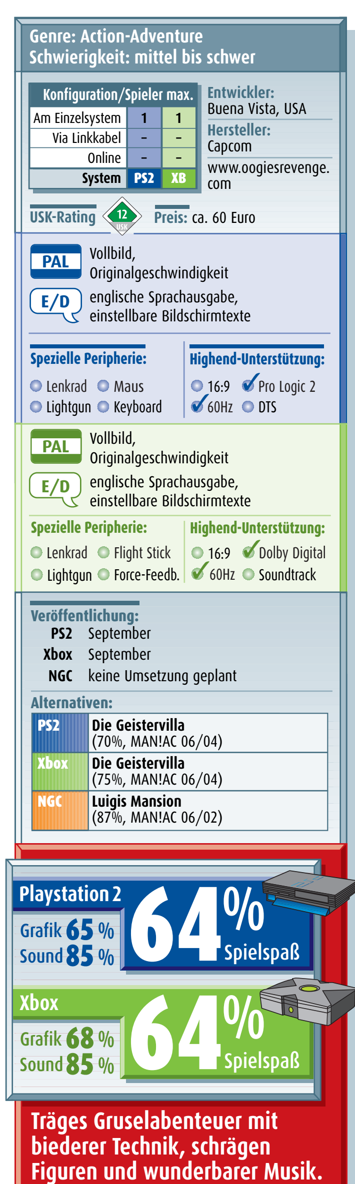



XB Jack schwingt die Peitsche im kunterbunten Bosskampf. Sammelt die herauspurzelnden Noten und schlagt den dunklen Geisterschuft beim Bemani-Tanz.

Zwölf Jahre mussten Fans der Tim-Burton-Gruselmär darben, jetzt dürft Ihr mit Jack Skellington die verwinkelten Gassen von Halloween-Town erforschen. Um seine Liebste zu befreien, setzt der knochige Frackträger auf den Einsatz seiner Energiepeitsche: Mit Schlag- und Greifmanöver brennt Ihr Skeletten, Geistern & Co. eins auf den Pelz oder packt die Burschen am Kragen und schleudert sie durch die Lüfte. Zwischen den simplen, schnell eintönig werdenden Kampfeinlagen und Bosskämpfen darf gerätselt werden: Bringt dem traurigen Galgenbaum seine Gehängten zurück oder verschließt die Gräber der Friedhofsgeister. Die träge Spielgeschwindigkeit sowie viele Ladebildschirme zehren ebenso an Euren Nerven wie die fehlende Drehfunktion der Kamera. Auch optisch liefert "Oogies Rache" nur biedere Hausmannskost ab – dem Sympathie-Faktor der herrlich skurrilen Charaktere tut dies keinen Abbruch. Ein purer Genuss ist die Soundkulisse: Wunderbar verspielte Melodien und hervorragende englische Sprecher ziehen Euch in den Bann. *ms*



PS2 Und hepp: Verwendet die Feinde ruhig mal als Geschosse.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis schwer

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** Buena Vista, USA
**Hersteller:** Capcom
www.oogiesrevenge.com

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Pro Logic 2 ✓, 60Hz ✓, DTS

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 September
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Die Geistervilla (70%, MAN!AC 06/04) |
| Xbox | Die Geistervilla (75%, MAN!AC 06/04) |
| NGC | Luigis Mansion (87%, MAN!AC 06/02) |

Playstation 2 — Grafik 65 %, Sound 85 % — 64% Spielspaß

Xbox — Grafik 68 %, Sound 85 % — 64% Spielspaß

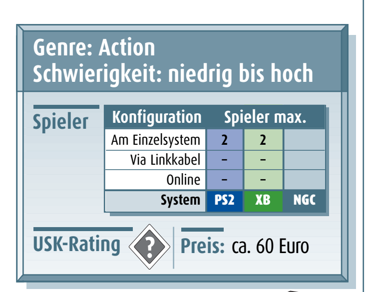
Träges Gruselabenteuer mit biederer Technik, schrägen Figuren und wunderbarer Musik.

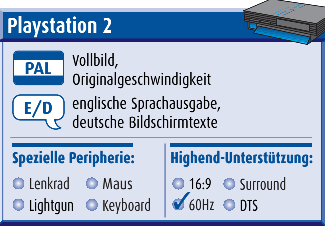


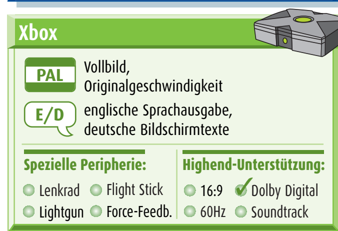




# Beat Down Fists of Vengeance



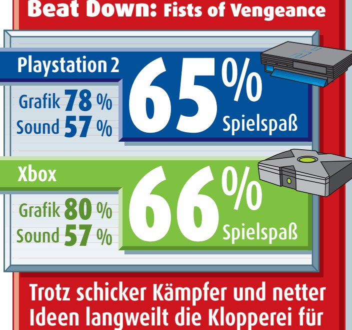









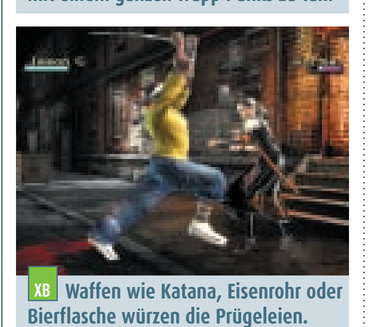

**Trotz schicker Kämpfer und netter Ideen langweilt die Klopperei für Erwachsene viel zu schnell.**




XB Auf der Xbox lässt "Beat Down" die Grafikmuskeln spielen. Die verwaschenen Hintergründe halten dem Vergleich mit den aufwändigen Texturen nicht stand.

Bei Capcoms Straßenschlägerei "Beat Down: Fists of Vengeance" ist der Name Programm: Mit einem von fünf rachsüchtigen Protagonisten, die von ihren Bandenkollegen hintergangen wurden, zieht Ihr durch die Straßen des Mafiamolochs Las Sombras und schlagt die ehemaligen Kollegen zu Klump. Nach dem Motto 'Wer diskutiert, verliert' gebt Ihr bei fast allen Treffen mit herumstreifenden Punks, korrupten Cops oder tätowierten Schlägern erst einmal kräftig auf die Mütze. Das klappt nach wenigen Augenblicken wie aus


PS2 Gelegentlich hat's Schläger Jason G mit einem ganzen Trupp Punks zu tun.

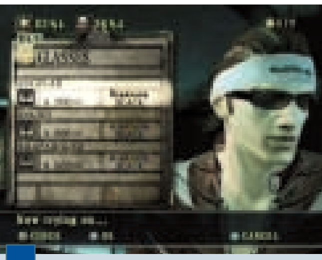

XB Waffen wie Katana, Eisenrohr oder Bierflasche würzen die Prügeleien.

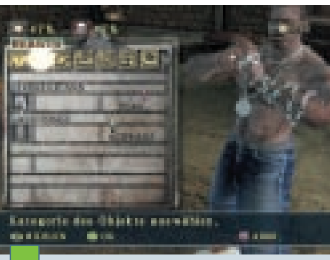
dem Effeff, die simple Drei-Knopf-Steuerung macht's möglich. Habt Ihr die Visage Eures Kontrahenten fast schon in Brei verwandelt, packt Ihr den Burschen via B- bzw. Kreis-Button am Schlafittchen: Entscheidet Euch jetzt, den armen Tropf nur zu verhören, ihn auszurauben oder ihm gar den Rest zu geben. Besonnene Spieler überzeugen den Feind zum Seitenwechsel und ziehen fortan zu zweit durch urbane Ghettos. Wer nicht so viel Nachsicht walten lässt, klingelt mit dem Handy bei den Kollegen durch und besorgt sich die nötige Unterstützung. Durchstreift Ihr feindliches Gebiet, werdet Ihr schnell mal von einer Übermacht umzingelt.

## Kleiderordnung

Um dem vorzubeugen, stattet Ihr einem ansässigen Klamottenhändler einen Besuch ab. Anzeigen am oberen Bildrand verraten das momentane Risiko, von der Staatsgewalt oder rivalisierenden Gangs erkannt zu werden. Zieht Ihr beim Duell mit den Gesetzeshütern den Kürzeren, geht's für kurze Zeit ins Kittchen – es sei denn, Ihr besticht den diensthabenden Donutschlucker. In einer rauchigen Spelunke holt Ihr Euch dutzende Aufträge (die aber meist aufs Verkloppen einer bestimmten Person hinauslaufen) oder lernt nützliche Moves. Ebenfalls unverzichtbar ist die geeignete Kampfvorbereitung: Teilt im Menü den Schultertasten respektive schwarzem wie weißem Knopf Waffen oder schmackhafte Energiespender zu und verschafft Euch so einen Vorteil. Für Siege gibt's wie so oft Erfahrungspunkte, die die Attribute Eures Rüpels steigern.

Im Story-Modus besiegte Rivalen warten als nette Dreingabe in der Versus-Variante auf satte Keilereien im Freundeskreis, je nach gewähltem Charakter unterschiedliche Enden erhöhen den Wiederspielwert. *ms*


PS2 Shopping-Wahn in Las Sombras: Erschafft lässigen Sonnenbrillenträger...


XB ...oder knallharten Ghetto-Homie inklusive Bling-Bling-Vollausstattung.


XB Bei der Informationsbeschaffung trefft Ihr selten zukünftige Einsteins.

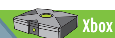
Matthias Schmid



**Verflucht sei die dritte Dimension!** Denn einmal mehr konnte ein polygonaler Straßenprügler meinen (hohen) Erwartungen nicht gerecht werden. Trotz beeindruckend modellierter Kämpfer und wuchtigen Moves liegen Spielspaßgranaten wie "Final Fight" oder "Streets of Rage" in weiter Ferne. Nervige Laufwege im räumlich stark eingeschränkten Las Sombras, ein verwirrter Kameramann sowie häufige (und auf PS2 lange) Ladezeiten vermiesen die Lust. Ähnlich gelungen wie in "Def Jam Fight for NY" ist die Personalisierung Eures Alter Egos durch Frisur, Kleidung und Accessoires. Hätten die Entwickler der deutschen Übersetzung mal dieselbe Bedeutung zuteil werden lassen! Deplatziert ist die Möglichkeit, dem Feind mit Brutalo-Moves den Rest zu geben.


Fireabend.
HEROES of the PACIFIC
Start frei ab September '05
Werde Kampfpilot im pazifischen Ozean und erlebe den II. Weltkrieg – hautnah. Sei im Brennpunkt: z.B. beim Angriff auf Pearl Harbor oder bei den Schlachten von Midway, Leyte und Iwo Jima. Dort warten hitzige Luftgefechte mit bis zu 150 Flugzeugen gleichzeitig am Himmel. Ob als Jagdpilot, Torpedo- oder Sturzkampfbomber – in See- und Landangriffen, Online-Multiplayer-Schlachten und im spannenden Storymodus bist Du gefordert. Freie Jagd!
Starte in 26 historische Missionen des Pazifikkonflikts, basierend auf realen Ereignissen
Wähle zwischen 36 originalgetreuen Flugzeugen des II. Weltkrieges
Erlebe spektakuläre Online-Multiplayer-Schlachten mit bis zu 8 Piloten
PlayStation 2
XBOX
PC DVD
HEROES of the PACIFIC
www.codemasters.de
POWERED BY gamespy
Codemasters
GENIUS AT PLAY
PC DVD
PlayStation 2
XBOX LIVE






VIDEO AUF DVD!

# MotoGP 3 Ultimate Racing Technology




XB Der Rundkurs in Sevilla ist dank weiten Kurvenradien leicht zu fahren, lediglich bei der Spitzkehre solltet Ihr rechtzeitig bremsen.




XB In England flitzt Ihr auf Kopfsteinpflaster durch die Natur.

Gut zwei Jahre durften sich die Rennspielexperten von Climax Zeit nehmen, einen Nachfolger ihrer beiden erfolgreichen Xbox-Motorradsimulationen zu entwickeln. Nun ist "MotoGP 3" fertig und hat die bekannten Qualitäten der Vorgänger wieder im Programm. Ernsthafte Zweiradfahrer treten wie gewohnt zu einer 16 Läufe umfassenden Weltmeisterschaft an, bei der sowohl Pisten als auch Konkurrenten dank offizieller Lizenz dem Stand von 2004 entsprechen. Ergo saust Ihr zwar nicht über den dieses Jahr neu hinzugekommenen Laguna-Seca-Kurs, aber dafür auf allen anderen bekannten Asphaltschleifen inklusive dem deutschen Sachensring und (als "MotoGP"-Premiere) Losail mitten in der Wüste von Katar. Habt Ihr Euch für ein Bike entschieden, dürft Ihr ein paar Setup-Einstellungen vornehmen und auf Wunsch das komplette Rennwochenende inklusive Qualifikation bewältigen. Alternativ geht's von Startplatz 20 in den Wertungslauf. Wie immer geht die Steuerung der PS-Schleudern in Richtung Simulation: Zwar könnt Ihr die Bremsen auf einen Knopf legen, sinnvoller ist aber die getrennte Benutzung für Vorder- und Hinterrad. Wer vom Asphalt ins Kiesbett rutscht, hat wenig Chancen, einen Sturz zu vermeiden.




XB Nur für ganz harte Biker ist die Kombination Regen und Cockpit zu empfehlen – normalerweise tut Ihr Euch mit einem der beiden Faktoren schwer genug.

## Doppelt hält besser

Soweit ist alles von den Vorgängern bekannt, Climax hat sich aber keineswegs auf Detail-Updates beschränkt: Vielmehr wurde der Umfang von "MotoGP 3" kurzerhand verdoppelt. Nun dürft Ihr auch im brandneuen Extreme-Modus antreten. Der umfasst ebenfalls 16 Kurse in den gleichen Ländern, die aber frei der Fantasie der Designer entsprungen sind. So flitzt Ihr z.B. in Spanien, Tschechien und Japan durch Innenstädte, während in der Toskana hügelige Berge im Mittelpunkt stehen oder in Malaysia ländliche Gegenden im Rekordtempo durchquert werden. Hier tummeln sich nur zehn Fahrer gleichzeitig auf einem Kurs, außerdem sind die Maschinen (eingeteilt in drei Leistungsklassen) weniger empfindsam und damit leichter zu handhaben. Nach jedem Rennen kassiert Ihr außerdem Preisgeld, das Ihr in neue Technik investieren könnt, um z.B. Motorleistung oder Bremskraft zu erhöhen.

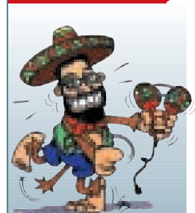


XB Nobel: Beim Vierer-Splitscreen sind ein Dutzend CPU-Fahrer dabei.

## Übung lohnt sich

Egal in welcher Rennvariante Ihr startet, nach einem Lauf steigert sich

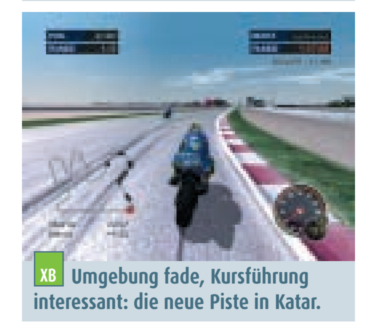
**Ulrich Steppberger**



**Bei ihrem Vorzeige-Rennspiel haben Climax wieder ganze Arbeit geleistet:** Während Namcos PS2-Namenskollege beständig auf der Stelle tritt, mauserst sich das Xbox-"MotoGP" endgültig zum Motorsport-Spitzentitel. Der 'ernsthafte' Teil rund um die simulierte Weltmeisterschaft hält die Qualität des Vorgängers, macht Neulingen aber das Leben einen Tick leichter – das Handling der Maschinen ist zwar übungsintensiv, aber nicht mehr ganz so biestig. Den neuen Extreme-Modus kann man beinahe als Geniestreich bezeichnen: Optisch geben die frischen Kurse mehr her als die faden Standardpisten. Und auch wenn sie keine Schönheitsrekorde brechen, gibt's diesmal überhaupt keine Ruckler mehr zu sehen (sofern Ihr auf 60 Hz schaltet). Die überarbeitete Ranglistenstruktur motiviert wie die Möglichkeit, Motorräder durch Preisgeld aufzubohren. Die vorbildliche Online-Einbindung fehlt natürlich ebenso nicht. Schade finde ich den Verlust der Fahrprüfungen, allerdings kommen nach der neuen Methode Frischlinge leichter auf einen grünen Zweig. Nicht nur Zweiradfans sollten sich mal bei "MotoGP 3" in den Sattel schwingen.

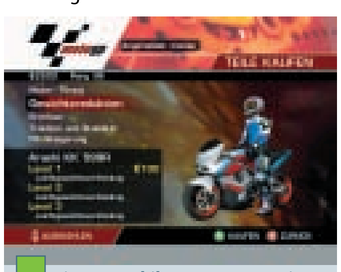


XB Stilecht tretet Ihr in Tokio bei Nacht an und lasst Euch von Neonreklamen den Weg weisen.


XB Umgebung fade, Kursführung interessant: die neue Piste in Katar.

Euer Fahrer abhängig vom Ergebnis in der Rangliste von Platz 100 immer weiter nach oben. So schaltet Ihr nach und nach Bonusfahrer oder gespiegelte bzw. Rückwärtskurse frei und gewinnt Erfahrungspunkte. Die verteilt Ihr in den Kategorien Kurvenlage, Bremsen, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung, wie es Eurem Fahrstil entgegen kommt. Wer viel rumkurvt, wird also immer besser, die Fahrkurse von früher fielen weg.

Natürlich dürft Ihr wie gewohnt Eure Leistung auch online beweisen: Je nach Rennart rangeln bis zu 16 menschliche Teilnehmer um Podestplätze, zur besseren Identifikation verpasst Ihr Eurem virtuellen Fahrer individuelle Lederkombis oder Verkleidungen. *us*



XB Pimp your bike: Extreme-Zweiräder bohrt Ihr mit neuen Teilen auf.



**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeit: niedrig bis hoch**

| Spieler – Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 4 | |
| Via Linkkabel | | 16 | |
| Online | | 16 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei | **Preis:** ca. 60 Euro

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Climax, England
**Hersteller:** THQ
**Website:** www.thq.de

**Pro**
- + verdoppelte Streckenzahl
- + Extreme-Modus mit Arcade-Anstrich
- + Grafik bei 60 Hz absolut flüssig
- + viele Personalisierungsmöglichkeiten
- + wieder vorbildliche Live-Einbindung

**Contra**
- – keine richtigen Fahrtests mehr

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | MotoGP 4 (82%, MAN!AC 07/05) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | keine erhältlich |

## MotoGP 3

**Xbox**
Grafik 78 %
Sound 71 %
**88 %** Spielspaß

Dank doppelter Kurszahl und zweitem Spielmodus käftig aufgebohrte Motorradsimulation.

# Rainbow Six Lockdown




XB Warten auf den 'Go-Code': Eure KI-Kumpanen warten brav auf die Bestätigung des Befehls – eine prima Gelegenheit, den Feind in die Zange zu nehmen.

XB Scharfschütze Weber gibt dem Team aus der Entfernung Deckung. Mit Luft anhalten hat das Adlerauge trotz stürmischer See den Feind fest im Visier (Mitte).

Eigentlich war der nächste Einsatz der Rainbow-Truppe schon für März vorgesehen. Technische Schwierigkeiten verzögerten jedoch die Fertigstellung und so rücken Ding Chavez & Co. den Terroristen erst jetzt auf den Pelz. Gerade noch rechtzeitig, denn im Clancy'schen Terror-Universum halten böse Mächte mal wieder die zivilisierte Welt in Atem. In 14 Missionen gilt es, skrupellose Gewaltprediger an der Verbreitung eines tödlichen Virus zu hindern. Keine leichte Aufgabe, bei der selbst Supersöldner Chavez Hilfe braucht. Unterstützend zur Seite stehen Euch deshalb drei versierte CPU-Soldaten, die auch jeden Kamikaze-Befehl in die Tat umsetzen.

## Teamführer & Scharfschütze

Begleiteten Euch im Vorgänger die immer gleichen Gesichter, wird bei "Lockdown" die Truppenzusammensetzung variiert. Doch egal ob Mann oder Frau, Franzose oder Israeli – dank vorbildlicher Völkerverständigung kommt jede Eurer Tastenorder beim Team an. Das Offensiv-Repertoire reicht von Simpel-Kommandos wie 'Spähen', 'Vorrücken' oder 'Verteidigen' bis zu komplexen Räumbefehlen. Alles was Ihr dafür tun müsst, ist mit dem Fadenkreuz auf eine Tür zeigen und aus mehreren vorgegebenen Taktiken wählen. Abhängig von der vorher gewählten Ausrüstung sprengen, schießen oder schlagen Eure Kameraden sich dann den Weg frei. Ferner dürft Ihr bestimmen, ob sich das Team eher aggressiv oder vorsichtig verhält.

Allerdings mimt Ihr in "Lockdown" nicht nur den charismatischen Anführer der Truppe, sondern schlüpft auch in die Kampfstiefel von Scharfschütze Dieter Weber. Der Teutonen-Kämpfer bürgt in regelmäßigen Sniper-Intermezzi für den Schutz seiner Kameraden. Im Gegensatz zu den teambasierten Einsätzen, wo der Verlust eines oder aller Mitglieder Eures Antiterror-Trios noch längst nicht das 'Game Over' bedeutet, wird von Euch hier absolute Perfektion erwartet. Zum Glück lässt das Waffenarsenal




XB Euer Team ist im Antiterrorkampf zwar gut geschult, jedoch nicht unverwundbar. Von einer Rakete getroffen, fallen Yacoby und Price für den Rest der Mission aus.




XB Leichtsinn kann bei "Lockdown" schnell ins Auge gehen. Wer blind nach vorne stürmt, bekommt gesundheitliche Probleme und blickt durch ein zersplittertes Visier.




XB Der Klügere (Dümmere?) gibt nach: Während Euer Team die meiste Zeit brav hinter Kisten Deckung sucht, stürmen die Gegner oft blindlings in ihr Verderben. Ein langes Leben ist den Feinden nicht beschert, dafür sorgen die CPU-Kollegen.

keine Wünsche offen: Die Argumentationsverstärker reichen von rabiaten Schrotflinten, diversen Sturmgewehren und Pistolen bis hin zu diversen Granatentypen. Komplettiert wird die Ausrüstung von neuen sowie bekannten Hightech-Gimmicks: Neben Nacht- und Wärmesicht könnt Ihr die Terrorschergen nun auch via Herzschlagsensor exakt lokalisieren.

## Terrorkampf live

Der Story-Modus von "Lockdown" führt Euch an die unterschiedlichsten Schauplätze rund um den Globus: Da wollen Geiseln in Amsterdam gerettet, Bomben in Schottland entschärft und ein Luxusdampfer zurückerobert werden. Die einzelnen Missionen sind dabei von längerer Spieldauer als im Vorgänger – die Quicksave-Funktion macht's möglich. Dem Multiplayer-Modus unterzog man ebenfalls einer radikalen Veränderung: Im so genannten 'Persistant Elite Creation'-Modus führt Ihr nicht mehr charakterlose Polygon-Pendants in die Online-Schlacht, sondern bastelt einen individuellen Spezialisten. Wählen dürft Ihr zwischen den Charakterklassen Kommando, Spezialist, Sanitäter und Pionier mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen. Auch wird in den missionsbasierten Matches nicht mehr nur um die Dominanz über eine Arena gekämpft, sondern auch um Geldeinheiten und Upgrade-Punkte. "Rainbow Six" entwickelt sich damit ein weiteres Mal zum Online-Schmaus. *jw*

**Janina Wintermayr**

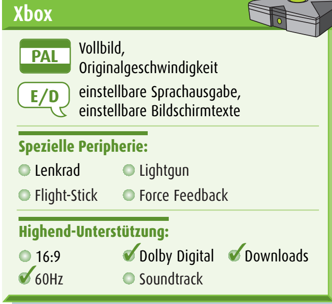
**Trotz horrendem Schwierigkeitsgrad bin ich ein glühender Verehrer von "Rainbow Six 3".** Bei "Lockdown" muss ich jedoch enttäuscht feststellen: Der Vorgänger war besser! Zwar bringt Redstorm mit den Sniper-Missionen Abwechslung ins Taktik-Geballere und auch das neue Speichersystem lässt wenig Raum für Frust. Allerdings hat sich der Nachfolger technisch nicht weiterentwickelt: Gefallen die hübschen Außenareale, macht sich spätestens bei den faden Innenbereichen und karg texturierten sowie lachhaft animierten Gegnermodellen Ernüchterung breit. Weiterhin fällt die KI beider Seiten durch dämliche Aktionen negativ auf. Der grandiose Mehrspieler-Part mit den Aufrüst-Möglichkeiten holt die Kohlen dann doch noch aus dem Feuer und garantiert Spielspaß über Wochen.


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 2 | |
| Via Linkkabel | | 16 | |
| Online | | 16 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

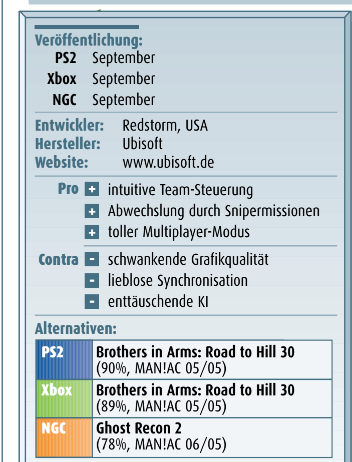

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack


Veröffentlichung:
- PS2 September
- Xbox September
- NGC September

Entwickler: Redstorm, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
- + intuitive Team-Steuerung
- + Abwechslung durch Snipermissionen
- + toller Multiplayer-Modus

Contra
- – schwankende Grafikqualität
- – lieblose Synchronisation
- – enttäuschende KI

Alternativen:
- PS2: Brothers in Arms: Road to Hill 30 (90%, MAN!AC 05/05)
- Xbox: Brothers in Arms: Road to Hill 30 (89%, MAN!AC 05/05)
- NGC: Ghost Recon 2 (78%, MAN!AC 06/05)


**Rainbow Six Lockdown**

Xbox
Grafik 72 %
Sound 82 %
80 % Spielspaß

Grafisch altbackene Taktik-Ballerei mit griffigen Kontrollen und tollem Multiplayer-Modus.



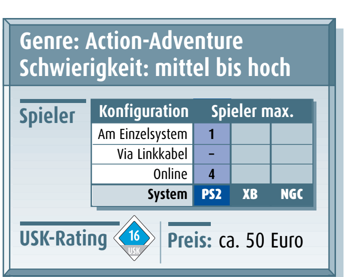




# Resident Evil Outbreak File #2



PS2 Item-Tausch ist unverzichtbar, da Ihr nur vier Inventarplätze besitzt.

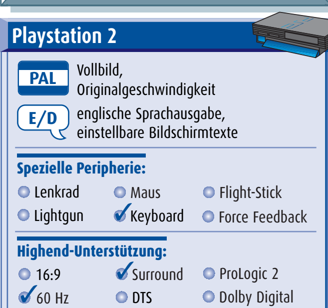


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | 4 | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 16 | Preis: ca. 50 Euro



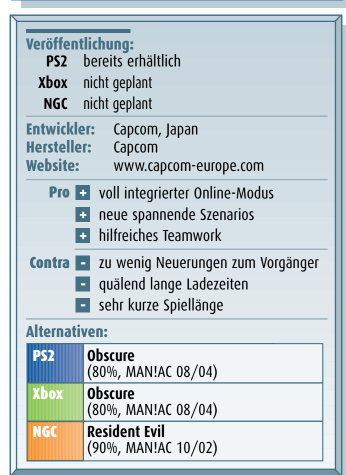
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ✓ Keyboard ○ Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

**Entwickler:** Capcom, Japan
**Hersteller:** Capcom
**Website:** www.capcom-europe.com

**Pro**
+ voll integrierter Online-Modus
+ neue spannende Szenarios
+ hilfreiches Teamwork

**Contra**
- zu wenig Neuerungen zum Vorgänger
- quälend lange Ladezeiten
- sehr kurze Spiellänge

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Obscure (80%, MAN!AC 08/04) |
| Xbox | Obscure (80%, MAN!AC 08/04) |
| NGC | Resident Evil (90%, MAN!AC 10/02) |



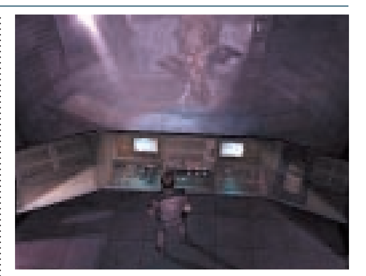
**Resident Evil: Outbreak File #2**

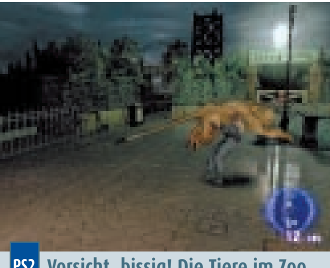
Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 78 %
78 % Spielspaß

Das erste Online-"Resident Evil" in PAL-Gefilden verbessert sich zum Vorgänger nur marginal.



PS2 Wie im ersten Teil bewegt Ihr Euch durch stimmige Echtzeitumgebungen, die leider mit langen Ladezeiten erkauft werden.



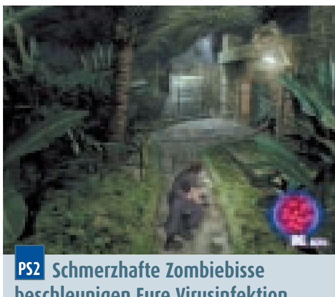


PS2 Vorsicht, bissig! Die Tiere im Zoo sind alles andere als lieb.

Das wird auch Zeit: Ein gutes dreiviertel Jahr benötigte der zweite "Outbreak"-Teil, um endlich im PAL-Land aufzuschlagen. Doch im Gegensatz zum Vorgänger blieb uns der Online-Modus erhalten.
Am Spielprinzip hat sich dagegen nichts geändert: Raccoon City ist verloren und wird von Untoten überrannt. Als guter Bürger der Stadt gibt's nur eins: lebendig entkommen! Dazu schlüpft Ihr in die Rolle eines der acht Einheimischen. Jeder glänzt mit einer Spezialfähigkeit: So besitzt z.B. die Reporterin Alyssa Ashcroft einen Dietrich für einfache Schlösser, während der Arzt George Hamilton verschiedene Heilkräuter zubereiten kann. Neu in Teil 2 sind körperliche Eigenheiten wie Ausweich-Manöver, Kicks oder Spezial-Attacken. Nach Wahl Eures Bildschirm-Alter-Egos und seiner Begleiter kämpft Ihr Euch durch fünf neue Szenarios.

## Kein Entrinnen?

Endlich wurde auch an Einsteiger gedacht: Diese führen sich erst einmal das Tutorial zu Gemüte, um alles über Teamwork und Waffenumgang zu lernen. Dann geht's los. Zuerst schlagt Ihr Euch durch den hiesigen Tiergarten. Doch statt eines Streichelzoos lauern hier aggressive, virusverseuchte Biester wie Alligatoren, Löwen, Hyänen und sogar ein Elefant. Das zweite Level spielt in einer verlassenen U-Bahn-Station. Danach geht's zu einem pflanzenüberwucherten Anwesen mitten im Wald. Neben bissiger Fauna treibt hier ein Axtmörder sein Unwesen. Schließlich ballert Ihr Euch durch das hiesige Polizei-Revier und das obligatorische Umbrella-Forschungslabor. Zwischen der fast pausenlosen Action stehen auch simple Rätseleien auf dem Programm.
Das Teamwork mit Euren Gefährten erweist sich als äußerst hilfreich. So unterstützen sie Euch mit bleihaltigen Argumenten, versorgen den Bildschirm-Helden mit Items oder zerren Euch bei Verletzungen an sichere Plätze. Auf dem rechten Analogstick ruft Ihr mit einfachen Befehlen nach den Kollegen. Leider rückt Euch ein Zeitlimit auf die Pelle: Ihr seid selbst infiziert und müsst das Level beenden, bevor Ihr zum Untoten mutiert. Vorbildlich: Alle Einzelspieler-Szenarios lassen sich auch online absolvieren. In der Lobby ladet Ihr Freunde ein und chattet per Tasteneingabe. Kommunizieren könnt Ihr während des Spiels jedoch nicht.
Die Echtzeitoptik wird mit fester Kameraführung in detaillierter 3D-Umgebung präsentiert. Die passende Musikuntermalung sorgt daneben für die richtige Stimmung. *ts*



PS2 Schmerzhafte Zombiebisse beschleunigen Eure Virusinfektion.



PS2 In der Online-Lobby ruft Ihr Kameraden zu einer Partie zusammen.

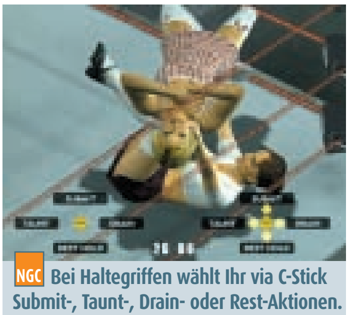
**Thomas Stuchlik**



**Das sieht doch aus wie ein Add-On?** Tatsächlich spielt sich der zweite "Outbreak"-Teil wie der Vorgänger, nur mit anderen Szenarios. Die kleinen Verbesserungen wirken sich spielerisch kaum aus. Den größten Pluspunkt erntet der Titel in Sachen Online: Endlich dürfen PAL-Zocker im Team zusammen auf Zombiejagd gehen. Leider fehlt wie bei fast jedem PS2-Titel die Headset-Unterstützung. Für Motivation sorgen viele freispielbare Boni, die zum wiederholten Aufsuchen der recht kurzen Szenarien einladen. Bis auf einige Aussetzer überzeugt auch die KI Eurer CPU-Kumpane. Eine Frechheit sind dagegen die Ladezeiten. Die Import-Version konnte zumindest auf Festplatte installiert werden. Fans des Vorgängers finden hier aber gewohnt gute Abenteuer-Kost.

# WWE Day of Reckoning 2


NGC Schluss mit Plastik-Look: Polygonmodelle und Hauttexturen beeindrucken.

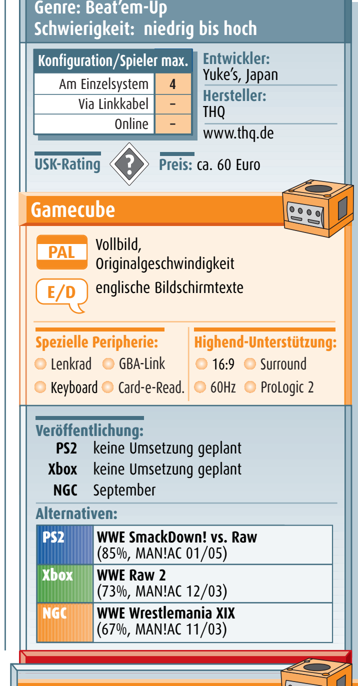

NGC Bei Haltegriffen wählt Ihr via C-Stick Submit-, Taunt-, Drain- oder Rest-Aktionen.


NGC Made in Silicon Valley: Im Editor bastelt Ihr mannigfaltige Charaktere.

Die Wiederholungstäter von Yuke's schlagen erneut auf dem Gamecube zu: Nur knapp zwölf Monate nach dem "Day of Reckoning"-Erstling lassen John Cena, Chris Benoit & Co. erneut in allen erdenklichen Matchvarianten die Fäuste fliegen. Neben einem kräfig aufgestockten Arsenal an aktuellen Fleischbergen locken Wrestling-Fans mit Durchhaltevermögen auch Legenden wie Bret Hart oder den unvermeidlichen Hulkster in den Ring. Von einer Veränderung des bewährten Kampfsystems ließen die Japaner wohlweißlich die Finger: Mit wenigen Knöpfen verteilt Ihr Backpfeifen, erklimmt das Top-Rope oder setzt Griffe an. Hierbei kommt der gelbe Knüppel zum Einsatz: Drückt Ihr in dieselbe Richtung wie Euer Opfer, ist's sofort aus mit 'Submission'-Einlage oder 'Drain'-Griff. Die neue Ausdauer-Anzeige nimmt zusätzlichen Einfluss aufs Kampfgeschehen: Übermütigen Ringern geht schnell die Puste aus. Wieder mit an Bord ist die 'Momentum Shift'-Funktion – dreht einen aussichtslosen Fight noch zu Euren Gunsten. *ms*

**Matthias Schmid**

**Fortschritt in Maßen:** "Day of Reckoning 2" macht genau das, was schon zahlreiche Wrestling-Vorgänger aus dem Hause THQ getan haben – das intuitive Kampfsystem wurde beibehalten, dezente Neuerungen fügen sich stimmig ins hochglanzpolierte Gesamtbild ein. Optisch ist der Cube-Wrestler ein echter Hingucker – geschmeidige Animationen, mit Details protzende Polygonringer und dreidimensionale Zuschauerränge bringen die WWE direkt ins Wohnzimmer. Einsteiger freuen sich über das vorbildliche Tutorial, echte Fans über dutzende Event-Varianten und originalgetreue Auftritte. Für Langzeitmotivation ist ebenfalls gesorgt: Tragt im erweiterten Story-Modus Fehden aus und erobert Frauenherzen – das Sprechen haben die Muskelprotze leider immer noch nicht gelernt.


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Yuke's, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: ?
Preis: ca. 60 Euro

**Gamecube**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: September

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | WWE SmackDown! vs. Raw (85%, MAN!AC 01/05) |
| Xbox | WWE Raw 2 (73%, MAN!AC 12/03) |
| NGC | WWE Wrestlemania XIX (67%, MAN!AC 11/03) |


Gamecube
Grafik 84 %
Sound 68 %
79 % Spielspaß

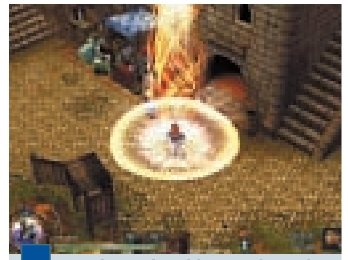
Außerordentlich hübscher Klopper mit massig Matchvarianten, zig Kämpfern und echtem WWE-Flair.

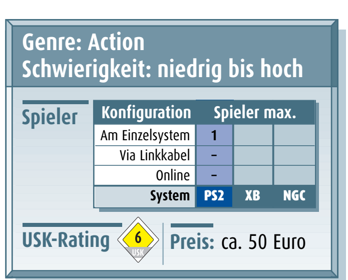






# Ys: The Ark of Napishtim

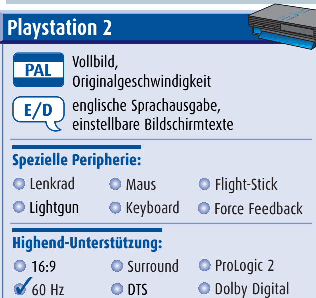

PS2 Mit Almas Flügel beamt Ihr Euch von Überall in den Zusatzdungeon.


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | – | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 6 Preis: ca. 50 Euro


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Falcom, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami.de

Pro
+ liebevoll designte Szenarien
+ launig-simples Monstermetzeln
+ griffige Steuerung

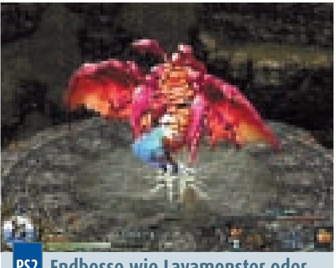
Contra
- altbackene Grafik
- auf Dauer eintönige Spielmechanik
- mittelmäßige Sprachausgabe

Alternativen:
PS2 Champions of Norrath (87%, MAN!AC 05/04)
Xbox Baldur's Gate Dark Alliance2 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)


Ys: The Ark of Napishtim
Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 77 %
74 % Spielspaß
Anfangs kurzweiliges Monsterverkloppen der alten Schule – ohne die Spieltiefe eines RPGs.


PS2 Unter dem Meer der Canaan-Inseln wartet so manche Überraschung. Eindrucksvoll beweist diese Szene das gestalterische Können der Designer.

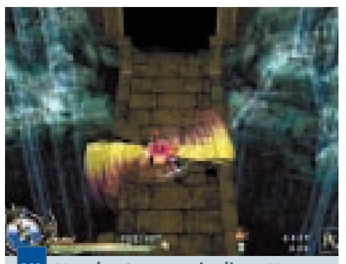


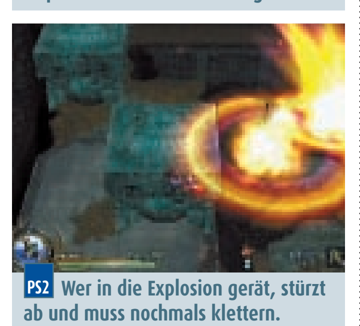

PS2 Endbosse wie Lavamonster oder Riesenungeheuer kriegen Saures.

RPG-Legende Adol Christian hat seine Irrfahrt durch den Canaan-Strudel der Lokalisierung glücklich überstanden und wird von Konami mit seinem sechsten Abenteuer in hiesige PS2-Gefilde gespült.

## Hauen und Hopsen

Falcoms Fantasy-Abenteuer präsentiert sich mehr als Hack'n'Slay-Action denn als Rollenspiel. Hauptanteil des launigen Spielemixes ist das Vertrimmen unterschiedlicher Gegnertypen mit einem Eurer drei Schwerter. Mit den altehrwürdigen Vorgängern der "Ys"-Reihe hat Adols PS2-Auftritt nicht mehr wirklich viel zu tun. Anstatt des magischen Ys-Kontinents erkundet Ihr diesmal eine knallbunte Inselwelt, die in veralteter, aber wohlgestalteter 3D-Isometrie zum Rennen, Hüpfen und Fechten einlädt. Viel mehr könnt Ihr in den grünen Auen, auf zugigen Berggipfeln oder in düsteren Ruinen nicht anstellen. Das Kampfsystem hält seine Komplexität mit Dreier-Kombos und zwei Sprungschlägen in Grenzen. Einen Hauch Strategie gewinnt "Ys" durch die magischen Schwerter, die mit Feuer-, Wasser- und Blitz-Magie jeweils unterschiedliche Gegnertypen besonders stark verwunden. Das Dungeon-Design variiert muntere Massenkämpfe mit pikanten Plattform-Hopsereien, die dank der exakten Steuerung kurzweiligen Daddelspaß bereiten. Zwischendurch stürzt Ihr Euch in fordernde Boss-Kämpfe, um magische Spiegelscherben zu sammeln, die Euch schließlich zum versunkenen Geheimnis von Napishtim führen. Die Spiegelscherben bringt Ihr dem großohrigen Insel-Gör Ohla, deren Vertrauen Ihr als 'Eurasier' erst einmal gewinnen müsst. Wem das solide, unoriginelle Fantasy-Szenario egal ist, kann auch gleich die Prüfungen der Göttin Alma absolvieren. Die bietet in ihrem blubbernden Unterwasser-Refugium einige Bonus-Labyrinthe an, in denen Ihr Erfahrungspunkte, Gold und Emel-Stein sammeln könnt. Mit Letzerem bürstet Ihr Eure drei Schwerter beim Schmied auf, wobei die Wertsteigerungen vorgefertigt sind. Für Feinheiten wie Fertigkeitsbäume oder freie Zuweisung der Erfahrungspunkte bleibt bei "Ys: The Ark of Napishtim" kein Platz. Besondere Erwähnung muss hier noch die Präsentation finden, die zwar mit Micker-Sprites und starrer Iso-Perspektive an großelterliche Zeiten gemahnt, aber durch liebevoll gebastelte Plattformwelten, hochwertige Render- und Animesequenzen sowie nicht zuletzt einem fabelhaften Soundtrack eine Nipponseelige Retro-Herrlichkeit heraufbeschwört. *mw*


PS2 Manche Gegner wie diese Monsterpflanze starten bizarre Angriffe.


PS2 Wer in die Explosion gerät, stürzt ab und muss nochmals klettern.

Max Wildgruber



**Adol ist ein lieber Hack'n'Slay-Opa, der seine Ausfallserscheinungen durch Charme wieder wettmacht!** Natürlich darf der alte Adol in der Top-Riege des Genres nicht mehr mitspielen. "Ys: The Ark of Napishtim" kann den Genre-Strebern "Champions of Norrath" und "Baldur's Gate Dark Alliance 2" kaum das Wasser reichen. Ich mag aber den sympathischen Nippon-Stil, der gut zum simplen, aber launigen Monsterschnetzeln passt. Wem die oben genannten, westlich geprägten Vertreter zu bleiern daherkommen, wer eine lockere Abwechslung von komplexen Rollenspielen sucht und trotzdem im Fantasy-Genre bleiben möchte – kurz: Wer einfach mal wieder fröhlich hopsen und hauen möchte, der ist mit Adol Christian und seinem Insel-Altersheim gut beraten.

# ALTES TEAM. NEUE STÄRKEN.

# CONFLICT™ GLOBAL STORM

## RELEASE 30.09.2005

- Brandneue Grafik- und Physik-Engine
- Stark verbesserte KI für Teammitglieder und Gegner
- Conflict: Global Storm ist online spielbar (4-Spieler-Koop-Modus)

„Der beste Conflict-Titel aller Zeiten. Die Grafik zieht alle derzeit verfügbaren Register." (XBM)

Mehr Infos unter: www.conflict.com











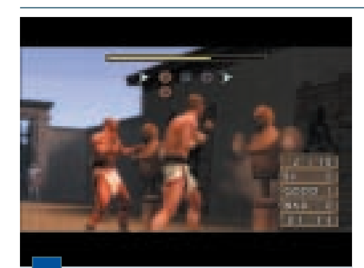

www.eidos.com







# Colosseum Road to Freedom



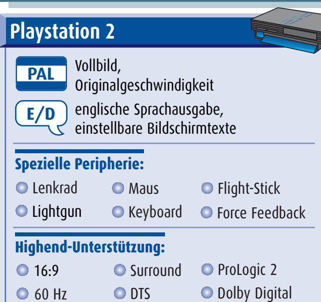
PS2 Dummy-Training: Punkte gibt's nur für die korrekte Button-Eingabe.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

| Spieler – Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | – | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | – | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro



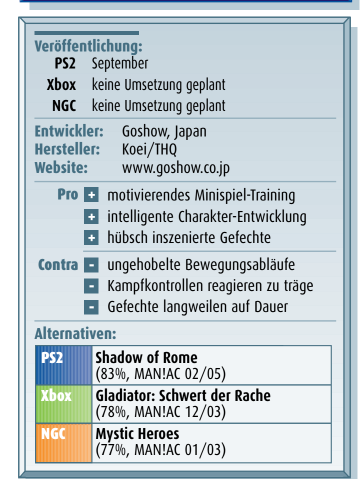
Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



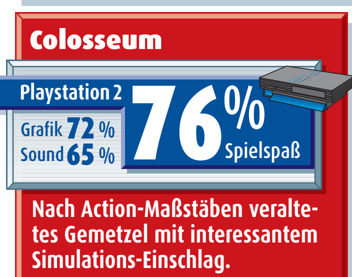
**Veröffentlichung:**
PS2 September
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Goshow, Japan
**Hersteller:** Koei/THQ
**Website:** www.goshow.co.jp

**Pro**
+ motivierendes Minispiel-Training
+ intelligente Charakter-Entwicklung
+ hübsch inszenierte Gefechte

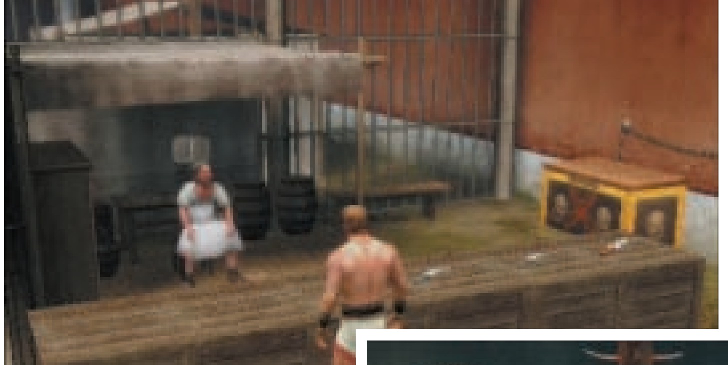
**Contra**
- ungehobelte Bewegungsabläufe
- Kampfkontrollen reagieren zu träge
- Gefechte langweilen auf Dauer

**Alternativen:**
PS2 Shadow of Rome (83%, MAN!AC 02/05)
Xbox Gladiator: Schwert der Rache (78%, MAN!AC 12/03)
NGC Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

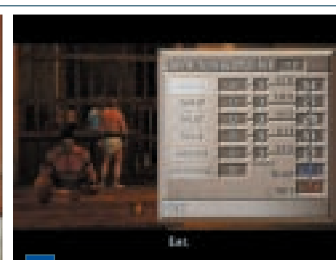


**Colosseum**
Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 65 %
76 % Spielspaß

Nach Action-Maßstäben veraltetes Gemetzel mit interessantem Simulations-Einschlag.



PS2 Was darf's denn sein? Vor der Arena stellt Ihr Euch die Ausrüstung zusammen und lasst Blessuren verarzten.



PS2 Zu Tisch! In der Kantine der Gladiatorenschule setzt Ihr antrainierte Punkte in Attributs-Boni um.




PS2 Jeder gegen jeden: Meistens balgt Ihr Euch mit mehreren Gegnern auf einmal. Leider hat Euer Recke Schwierigkeiten mit den Wendemanövern...

So ein Gladiator hat's nicht leicht – das wissen spätestens seit Ridley Scotts Kassenschlager mit Russell Crowe auch die größten Geschichts-Ignoranten. Zwar wurden manche der antiken Zirkuskämpfer als Volkshelden gefeiert und mit Reichtümern überhäuft, aber die meisten waren vor allem eins: Sklaven, Schlachtvieh für die Blutlust der Massen, die in Kolosseum & Co. nur darauf lauerten, dass einer der Krieger tot zusammenbrach.

## Morituri te salutant!

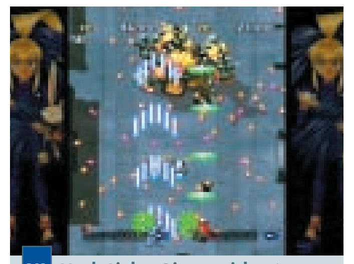
"Die Totgeweihten grüßen Dich!" Goshows Simulations-inspiriertes Prügel-Epos versetzt Euch in die Sandalen von Gallier, Nubier, Brite, Germane – oder dem Angehörigen eines anderen, vom römischen Imperium eroberten Volkes. Außerdem fragt der graumelierte Herr hinter dem Charaktererschaffungs-Schreibtisch Fakten wie Eure Konfession oder Euren ursprünglichen Job ab. Erst danach verdient Ihr Euch auf dem schäbigen Hinterhof-Schaukampfplatz eines Menschenhändlers die ersten Sporen. Nach dem Verkauf an die Gladiatorenschule wird's richtig ernst: Bei blutigen Gefechten in unterschiedlichen Arenen (wie der vom berüchtigten Kolosseum) verdient Ihr Euch die Gunst der Massen – und Sesterzen, mit denen Ihr Euch Stück für Stück freikauft oder bessere Ausrüstung wie Helm, Schild und Rüstungsteile leistet. Die Scharmützel selber tragt Ihr in klassischer Prügelspiel-Manier aus. Schnelle Ausfallattacken, Finten, Hiebe mit der Rückhand, Stöße in unterschiedlicher Höhe und nicht zuletzt die allseits beliebten Angriffs-Kombinationen sorgen dafür, dass Ihr auch mehrere Widersacher auf einmal in den blutgetränkten Staub der Arena schicken könnt.
Zwischen Team-Kämpfen, Survival-Gemetzel, Tier-Massakern und Duellen verbessert Ihr in der Gladiatorenschule durch gezieltes Training Eure Attribute. Nachdem Ihr Euch beim Vertrimmen von Kampf-Dummys, Ausweichübungen und sportlicher Ertüchtigung reichlich Erfahrungspunkte verdient habt, geht's in die Kantine. Je nachdem, was Ihr Euch auf den Teller ladet, werden die Punkte in andere Attribute umgemünzt – darunter Geschwindigkeit, Stärke, Widerstandskraft und die Fähigkeit, auch bei der Parade eines harten Schlages das Schwert nicht in den Sand fallen zu lassen. *rb*

**Robert Bannert**

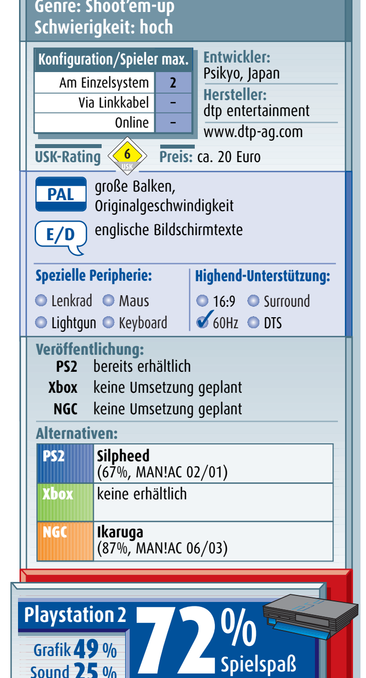
**Goshows Historien-Scharmützel setzt auf Realismus statt Prügelspiel-Finesse.** Zwar rangieren die Grafiken immerhin von zweckmäßig bis hübsch, aber mit Genre-Größen wie "Soul Calibur 2" kann das mitunter unbeholfen wirkende Gestolpere in den Arenen nicht konkurrieren. Darum setzt man auf innere Werte: Den eigenen Gladiator erschaffen, ausrüsten, trainieren – und zu einer Karriere als gefeierten Superhelden des römischen Reiches verhelfen. Tatsächlich entfalten Punktejagd und 'Charakter trimm Dich!'-Spiele kurzfristig Suchtpotenzial. Aber für die ganz große Motivation hätten die eigentlichen Kämpfe spannender ausfallen müssen. Was bringt mir ein aus Granit gemeißelter Muskelprotz, wenn ich seine Stärken nicht richtig ausspielen kann?!

# Gunbird Special Edition



PS2 Mech-Liebe: Die gezeichneten Stahlungetüme protzen mit zig Details.



Genre: Shoot'em-up
Schwierigkeit: hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Psikyo, Japan
Hersteller: dtp entertainment
www.dtp-ag.com

USK-Rating: 6 · Preis: ca. 20 Euro

PAL: große Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

| | |
|---|---|
| PS2 | bereits erhältlich |
| Xbox | keine Umsetzung geplant |
| NGC | keine Umsetzung geplant |

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Silpheed (67%, MAN!AC 02/01) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | Ikaruga (87%, MAN!AC 06/03) |

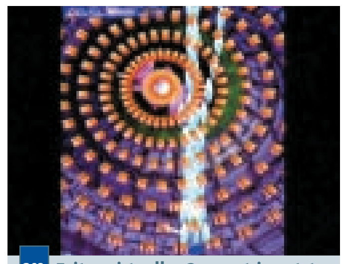
Playstation 2 – Grafik 49 % – Sound 25 % – **72 %** Spielspaß

**Knackiges Vertikal-Shooter-Doppelpack zum Budget-Preis – zugreifen!**

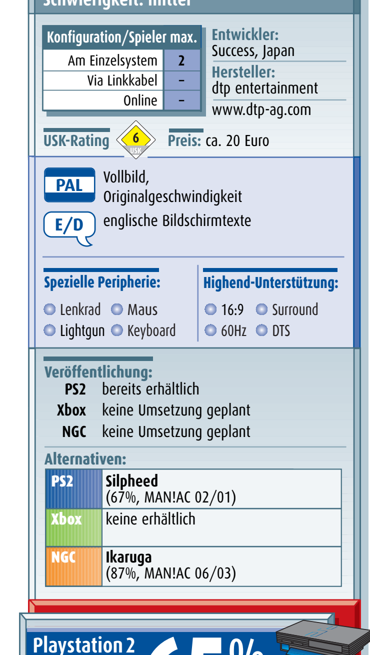
Besser spät, als nie: Mit geraumer Verspätung trifft Psikyos Spielhallen-Doppelpack in deutschen Gefilden ein. Während der erste Teil der liebevoll gemalten 2D-Schlachten mit teils unfairen Gegnerformationen und trägem Flugverhalten nur bedingt überzeugt, legen die fliegenden "Gunbird 2"-Magier ordentlich zu: Knackige Bossfights (höhere Levels müsst Ihr beim Continue-Gebrauch von Neuem beginnen), aufladbare Sekundärwaffen und schick inszenierte Smart-Bomb-Attacken sind den Schnäppchenpreis allemal wert. Lediglich die grottige Soundkulisse nervt. *ms*

# Psyvariar Complete Edition



PS2 Taitos virtueller Drogentrip setzt auf Partikel-Flut beim Bossfight.



Genre: Shoot'em-Up
Schwierigkeit: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Success, Japan
Hersteller: dtp entertainment
www.dtp-ag.com

USK-Rating: 6 · Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

| | |
|---|---|
| PS2 | bereits erhältlich |
| Xbox | keine Umsetzung geplant |
| NGC | keine Umsetzung geplant |

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Silpheed (67%, MAN!AC 02/01) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | Ikaruga (87%, MAN!AC 06/03) |

Playstation 2 – Grafik 61 % – Sound 57 % – **65 %** Spielspaß

**Gelungene 2D-Baller-Action für hartgesottene Partikel-Flut-Fans.**

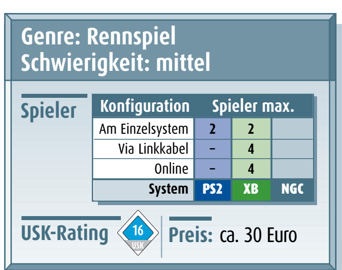
Partikelrausch für 20 Euro: Die "Psyvariar Complete Edition" bietet mit den "Medium Unit"- und "Revision"-Varianten ein hübsches, psychedelisches Shoot'em-Up-Duo. Anstatt aufsammelbarer Power-Ups, sorgt die Zahl der abgeschossenen Feinde für stärkere Bewaffnung im kunterbunten Kugelmeer. Für zusätzliche Punkteflut sorgt das Buzz-System: Umkurvt Ihr die feindlichen Geschosse knapp, wird Euer Geschütz immer stärker. Via Schultertasten bringt Ihr eine Brise Taktik in das infernalische Feuerwerk: Rotiert Ihr Euren Raumgleiter, um die Schussfrequenz zu erhöhen, büßt Ihr im Gegenzug an Beweglichkeit ein. *ms*





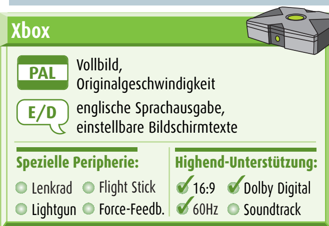


# 187 Ride or Die



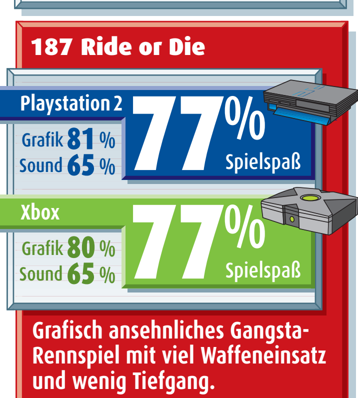

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 | |
| Via Linkkabel | – | 4 | |
| Online | – | 4 | |
| System | PS2 | XB | NGC |



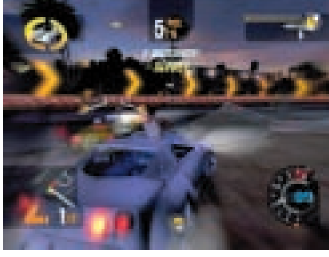


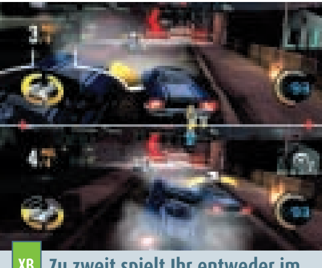







PS2 Bei Rennen im Tageslicht seht Ihr die Umgebung besser, leichter wird das Leben aber nicht: Im Abwasserkanal blockieren oft Wände den direkten Weg.





XB Zu zweit spielt Ihr entweder im Team (oben) oder gegeneinander.

Statt wie viele andere Hersteller dem durch "GTA: San Andreas" ausgelösten Gangsta- und Hip-Hop-Trend mit einem mehr oder weniger ähnlichen Imitat des Rockstar-Originals zu folgen, packt Ubisoft seine Homies in ein unerwartetes Genre – Rennspiele. Natürlich geht das nicht ohne Eigenheiten ab, wie schon die Zahl im Titel verdeutlicht: "187" ist nämlich der amerikanische Polizeicode für Mord.

## Ballern und Beschleunigen

Das Motto "Ride or Die" dürft Ihr wörtlich nehmen: In der Rolle von Draufgänger Buck kehrt Ihr zurück in die Dienste von Gangboss O.G. Dupree, um in seinem Auftrag Rache zu nehmen und den aufsässigen Latinotrupp rund um den schmierigen Cortez aufzumischen.

Statt Euch aber in dem 'Nicht-ganz-aber-fast'-L.A gewöhnliche Feuergefechte zu liefern, fahrt Ihr gegen die feindliche Sippe Rennen aus – die Platzierung dagegen wird schon einmal mit der Waffe entschieden.

Ihr sitzt nämlich nicht alleine in Euren Sportwagen, Muscle Cars oder Vans: Stets ist ein Beifahrer mit von der Partie, der auf Knopfdruck die Konkurrenz mit einer von 14 Wummen beharkt. Euer Standardpistölchen hat nur einen geringen Aktionsradius, darum sammelt Ihr während der Fahrt Extrawaffen auf. Mit MG oder Uzi ballert Ihr sowohl nach vorn und hinten, Minen werden nervigen Konkurrenten in den Weg geschmissen.

Verschiedene Herausforderungen verlangen unterschiedliche Taktiken: Natürlich sollt Ihr immer als Erster ans Ziel kommen, bei einigen Rennen scheidet aber z.B. am Ende einer Runde der jeweils Letzte vorzeitig aus oder Ihr seid auf bestimmte Waffenarten festgelegt.

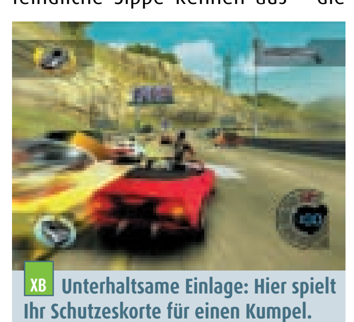
Von "Twisted Metal" inspiriert wurden die Einsätze, die nicht auf abgesteckten Kursen, sondern in offenen Arealen stattfinden. Dann seid Ihr mit einem Pick-Up unterwegs und müsst in 'Einer-gegen-alle'-Art die Kontrahenten wegballern, aber gleichzeitig dafür sorgen, dass es dem Homie auf der Ladefläche gut geht – schließlich kann ein komatöser Kompagnon nicht ballern.

Habt Ihr einen Kumpel parat, gebt Ihr Euch entweder im Splitscreen gegenseitig Saures oder macht gemeinsame Sache: Einer fährt, während der andere den Waffeneinsatz übernimmt. Online oder via Link (nur Xbox) dürfen sich bis zu vier Gangstas miteinander messen. *us*

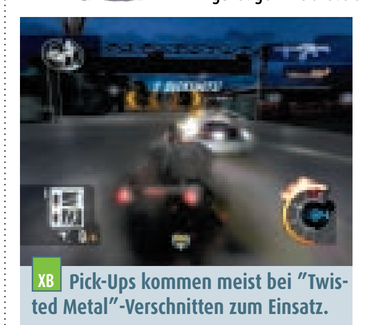
Ulrich Steppberger



**Bleifuß und Bleispritzen – das passt.** Ubisoft holt aus der Kombination eine Menge raus: Dank ansprechend designter Kurse und gut in Szene gesetzten Crashes macht "187" auf beiden Konsolen eine gute Figur, wobei die Xbox leichte Vorteile und wesentlich kürzere Ladezeiten verzeichnet. Das simple 'Fahren und Ballern'-Prinzip wird durch die verschiedenen Wettbewerbe und die Möglichkeit, zu zweit im Team zu spielen, aufgewertet. Allerdings fehlt es auf Dauer an Abwechslung, was nicht zuletzt an der Gewichtung der Rennarten liegt – weniger Todesfahrten und dafür mehr Polizeijagden oder Eskorten hätten schon geholfen. Spaß macht die ordentlich inszenierte Flitzerei dennoch, für den günstigen Preis ist's sicher kein Fehlkauf.



XB Unterhaltsame Einlage: Hier spielt Ihr Schutzeskorte für einen Kumpel.



XB Pick-Ups kommen meist bei "Twisted Metal"-Verschnitten zum Einsatz.

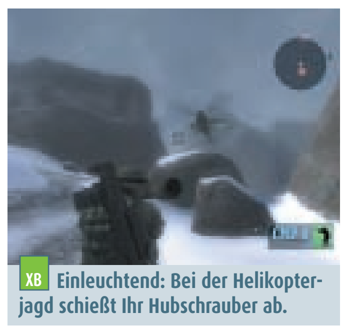


PS2 Bei vollem Turboschub seht Ihr die Piste kurz aus der Egosicht.

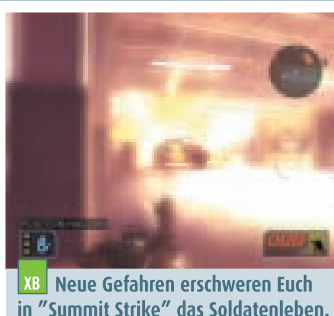
# Ghost Recon 2 Summit Strike




Geiz ist geil: Frei nach dem Saturn-Motto liefert Ubisoft ein preisgünstiges Add-On zu "Ghost Recon 2". Für 30 Euro bekommt Ihr bei "Summit Strike" ein vollwertiges Spiel mit neuen Solomissionen und weiteren Multiplayer-Modi. In elf Einsätzen führt Ihr Euer Geisterteam nach Kasachstan, sprengt feindliche Waffenstellungen, rettet Geiseln und erledigt putschende Militärs in rauen Mengen. Die Kollegen folgen knappen, aber präzisen Anweisungen wie 'Vorrücken' oder 'Flankieren'. Neu ist der variierende Spielverlauf: Seid Ihr besonders gut oder löst Ihr frühzeitig Alarm aus, müsst Ihr mit Bedrohungen wie einem Hubschrauberangriff rechnen. Revangieren dürft Ihr Euch im neuen Multiplayer-Modus 'Helikopterjagd': Hier ballert Ihr eine bestimmte Anzahl feindlicher Drehflügler mit einem Raketenwerfer vom Himmel. *jw*


XB Einleuchtend: Bei der Helikopterjagd schießt Ihr Hubschrauber ab.


XB Gewohnt praktisch: Über das Befehlsmenü erteilt Ihr Anweisungen.


XB Neue Gefahren erschweren Euch in "Summit Strike" das Soldatenleben.

**Janina Wintermayr**

**Schon "Rainbow Six 3" bekam mit "Black Arrow" günstigen Terror-Nachschub speziell für Live-Spieler.** Auch bei "Ghost Recon 2: Summit Strike" liegt der Fokus nicht auf den zusätzlichen Solomissionen, sondern auf den neuen Multiplayer-Karten und -Modi. Satte 24 Levels erweitern das Angebot gegenüber dem Xbox-Vorgänger beträchtlich – hier kommt garantiert jeder Mehrspieler-Fan auf seine Kosten. Spielerisch wie technisch bleibt dagegen (fast) alles beim Alten: Zwar sorgt der latent adaptive Verlauf für mehr Anspruch und neue Wettereffekte verschönern die Szenarien, einschneidende Änderungen finden sich jedoch kaum. Wer schon den Vorgänger mochte und primär mit den Ghosts online gegen Terroristen kämpft, darf getrost zugreifen.


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 |
| Via Linkkabel | 16 |
| Online | 16 |

Entwickler: Redstorm, USA
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 16
Preis: ca. 30 Euro

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte, einstellbare Sprachausgabe

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, ✓ Downloads

Veröffentlichung:

| | |
|---|---|
| PS2 | keine Umsetzung geplant |
| Xbox | bereits erhältlich |
| NGC | keine Umsetzung geplant |

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Conflict: Vietnam (73%, MAN!AC 10/04) |
| Xbox | Conflict: Vietnam (73%, MAN!AC 10/04) |
| NGC | Ghost Recon 2 (78%, MAN!AC 06/05) |

**Xbox**
Grafik 84 %
Sound 82 %
**80 %** Spielspaß

**Günstiges Add-On zum Taktik-Shooter von Ubisoft mit neuen Solo- und Multiplayer-Modi.**







# Outlaw Tennis







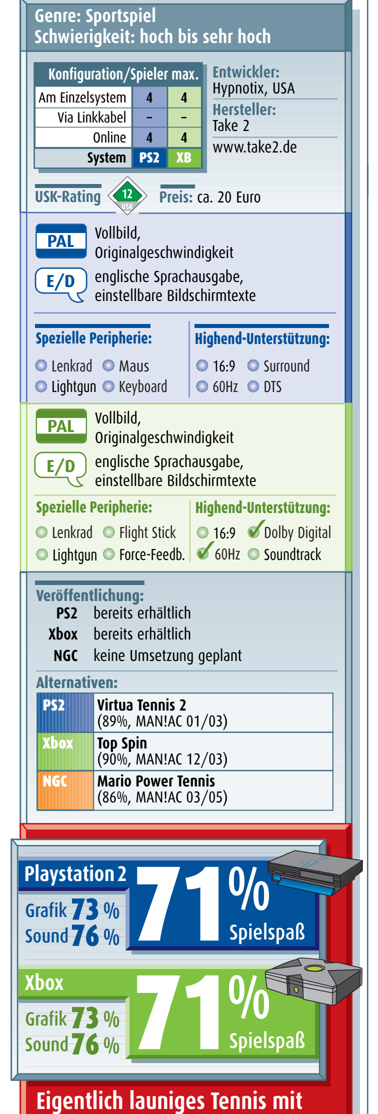
XB Wenn Euch neben fast unfehlbaren Gegnern zusätzliche Hindernisse wie der Ballblocker am Netz das Leben erschweren, ist Frust angesagt.

Die Chaoten-Truppe von Hypnotix mischt nach Golf und Volleyball einen weiteren Sport auf: Jetzt steht "Outlaw Tennis" auf dem Programm. Wie bei 'ernsten' Simulationen beherrschen die Sportler Lobs, Slices und Topspins. Via Schultertasten rennt Euer virtuelles Alter Ego flotter oder schneidet die Schüsse stärker an. Jeden der 16 schrägen Typen verbessert Ihr in Trainingsaufgaben, bevor Ihr fünf Karriere-Missionen mit mehr oder weniger skurrilen Matchvarianten angeht.

Abwechslung ist damit ausreichend geboten, die witzig animierten Charaktere und der zynische Kommentator sorgen für Laune. Ein Ärgernis bremst den Spaß aber gewaltig: Hypnotix hat den Schwierigkeitsgrad kräftig überzogen. Selbst auf der niedrigsten Einstellung ist Ärger an der Tagesordnung, wenn schier übermenschlich reagierende Gegner Euch ständig auskontern. Dazu kommt eine arg penible Steuerung, bei der Ihr perfekt zum Ball stehen müsst, um erfolgreiche Angriffe zu spielen. So ist "Outlaw Tennis" leider nur was für frustresistente Sportler. *us*



PS2 Die obligatorische Prügeleinlage geriet diesmal arg dröge.



**Genre: Sportspiel**
**Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 | 4 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | 4 | 4 |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** Hypnotix, USA
**Hersteller:** Take 2
www.take2.de

**USK-Rating** 12 **Preis:** ca. 20 Euro

PS2:
PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Virtua Tennis 2 (89%, MAN!AC 01/03) |
| Xbox | Top Spin (90%, MAN!AC 12/03) |
| NGC | Mario Power Tennis (86%, MAN!AC 03/05) |

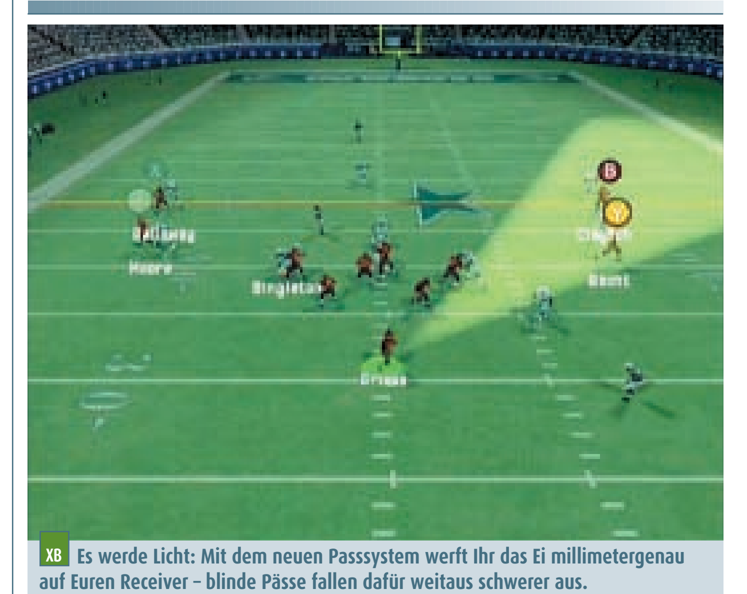
**Playstation 2** Grafik 73 % Sound 76 % – **71 %** Spielspaß

**Xbox** Grafik 73 % Sound 76 % – **71 %** Spielspaß

**Eigentlich launiges Tennis mit witzigen Einlagen, das aber viel zu frustrierend ausfällt.**

# Madden NFL 06



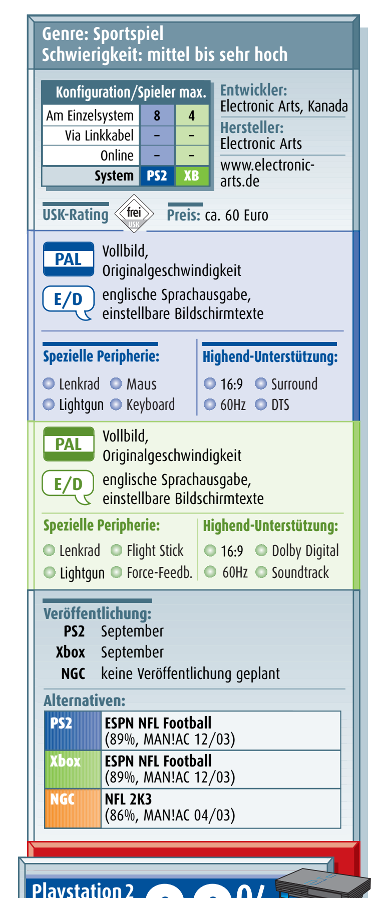



XB Es werde Licht: Mit dem neuen Passsystem werft Ihr das Ei millimetergenau auf Euren Receiver – blinde Pässe fallen dafür weitaus schwerer aus.

Bevor sich EA mit seinen lukrativen Sportereignissen der neuen Konsolengeneration zuwendet, veröffentlichen die Kanadier eine in vielen Punkten umgekrempelte Football-Simulation. Zuerst sticht der gigantische Karriere-Modus ins Auge: Hier schlüpft Ihr in die Rolle eines talentierten College-Sportlers. In puncto Details geht EA einen Riesenschritt in die richtige Richtung: Ihr wählt nicht nur Haut- und Haarfarbe, sondern auch den Beruf Eurer Eltern, macht einen IQ-Test und heuert einen tüchtigen Manager an. Danach steht Ihr auf dem Feld Euren Mann. Hier überzeugt das neue Passsystem: Via Focus-Strahl passt Ihr noch genauer zu Eurem Mitspieler. Würfe außerhalb des Blickfeldes finden nur selten das Ziel – doch die riskante Variante überrascht die meist offene Verteidigung. In diesem Jahr legt "Madden NFL" mehr Wert auf die Offensive, doch auch in der Verteidigung gibt's neue Manöver. So schnappt Ihr mit geschickter Taktik Eurem Kontrahenten öfters die Pille vor der Nase weg. Viele neue, meist sinnvolle Ideen bereichern das Football-Spektakel. *rf*



PS2 Dem Offensivspiel kommt mehr Bedeutung zu als im letzten Jahr.



**Genre: Sportspiel**
**Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 8 | 4 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** Electronic Arts, Kanada
**Hersteller:** Electronic Arts
www.electronic-arts.de

**USK-Rating** frei **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 September
Xbox September
NGC keine Veröffentlichung geplant

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03) |
| Xbox | ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03) |
| NGC | NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03) |

**Playstation 2** Grafik 83 % Sound 82 % – **88 %** Spielspaß

**Xbox** Grafik 83 % Sound 82 % – **88 %** Spielspaß

**Football-Primus: Freut Euch auf einen komplexen Karriere-Modus und neue spielerische Feinheiten.**

# Inhalt 10-2005


3DO

**Trailer**
Resident Evil 5
Project Gotham Racing 3
Frame City Killer
Gun
Gears of War
Need for Speed Most Wanted
Tomb Raider Legend

**Previews**
Far Cry Instincts
Geist
Brothers in Arms: Earned in Blood
Castlevania: Curse of Darkness
Spartan: Total Warrior
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Darkwatch
Beat Down: Fists of Vengeance
Burnout Revenge
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Without Warning
Ape Escape 3
Total Overdose

**Preview Short Cuts**
Conflict: Global Terror
EyeToy: Kinetic
Serious Sam 2
Nightmare before Christmas: Oogies Rache
NBA Live 06

**Tests**
Fahrenheit
MotoGP 3
Resident Evil Outbreak File #2
Ys: The Ark of Naphishtim
187 Ride or Die
Garou: Mark of the Wolves (Import)
Outlaw Tennis

**Tests**
Charlie und die Schokoladenfabrik
Colosseum: Road to Freedom

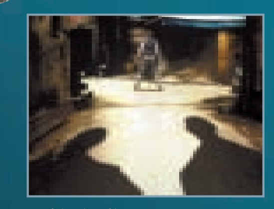
**Test Short Cuts**
Ghost Recon 2: Summit Strike
Gunbird Special Edition
Psyvariar Complete Edition
Super Monkey Ball Deluxe
Madden NFL 2006

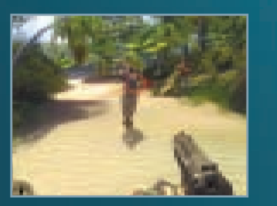
**Handheld**

**Handheld-Trailer**
Burnout Legends

**Handheld-Previews**
F1 Grand Prix
WRC
Nanostray

**Handheld-Tests**
Advance Wars Dual Strike
Ridge Racer
Wipeout Pure
Metal Gear Acid
Need for Speed Underground Rivals
Virtua Tennis World Tour
Colin McRae Rally 2005 plus
DTM Race Driver 2
Tony Hawk's Undergound 2
Lumines
Mercury
Untold Legends
NBA Street Showdown
Everbody's Golf
Spider-Man 2
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower
World Tour Soccer
Ape Academy
Smart Bomb


Resident Evil 5


Far Cry Instincts

**Extended**
Panasonic 3DO
GTA: San Andreas – "Hot Coffee"

**AnyMAN!AC**
Synchro: ShenMUA!

**Credits / Outtakes**

**DVD-ROM Teil**
Trailer: Project Gotham Racing 3
Trailer: Gears of War

MAN!AC DVD 10-2005 | RESIDENT EVIL 5 & SONY PSP
Far Cry Instincts · Geist · Frame City Killer
Project Gotham Racing 3 · Gun · Gears of War
Tomb Raider Legend · Extended: Panasonic 3DO

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

# MAN!AC DVD

10-2005

## SONY PSP
18 PSP-Titel im PAL-Test

## RESIDENT EVIL 5
Der erste Trailer des NextGen-Horrors

**134 Minuten Laufzeit!**
Far Cry Instincts · Geist · Frame City Killer
Project Gotham Racing 3 · Gun · Gears of War
Tomb Raider Legend · Extended: Panasonic 3DO

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.



MOBILE GAMER
DAS WIRD GESPIELT!
NEU
SONY PSP
NINTENDO DS
GBA
Gizmondo
N-Gage
Pocket-PC
Handy-Games
AB 9.9. AM KIOSK

# DIE 100 BESTEN GBA-SPIELE — Teil 1

## Die größten Abenteuer für den kleinen Bildschirm

**...en ist nahezu grenzenlos - ...Modulen lässt sich die Zeit ... *Mobile Gamer* präsentiert die 100 besten GBA-Titel.**

**Features**

**Ausführliche Reportagen beleuchten ein Thema im Detail**

...zehn Euro noch zu teuer, andere jeden Cent ihres Vollpreises wert. Doch wie die Schnäppchen von den Kröten unterscheiden? Ab dieser Ausgabe präsentiert *Mobile Gamer* die 100 besten GBA-Spiele; zeitlose ... Genre 'Abenteuer' - also Rollenspiele, Grafik und Action-Adventures, die mit fantastischen Geschichten und strahlenden Helden erheblich länger an das LC-Display fesseln als die meisten anderen Handheld-Spielarten. *sf*



**GBA: Top 100**

| *Mobile Gamer* | Genre |
|---|---|
| Ausgabe 1 | Abenteuer |
| Ausgabe 2 | Reaktion |
| Ausgabe 3 | Denken |
| Ausgabe 4 | Action, Sport, Rennspiele |

### The Legend of Zelda: A Link to the Past

Abenteuer >> Action-Adventure



Die hervorragende Umsetzung von Links SNES-Abenteuer ist so perfekt spielbar wie anno 1992.

Als Bonus gibt es ein neues Abenteuer, das allerdings ein bis drei menschliche Mitstreiter erfordert.

Eine der wichtigsten Nintendo-Marken darf auf dem GBA nicht fehlen: Mit "A Link to the Past" werden bei Spiele-Veteranen nostalgische Gefühle geweckt - schließlich handelt es sich um eine pixelgenaue Umsetzung des gleichnamigen SNES-Bestsellers. Nachdem der jugendliche Held Link Prinzessin Zelda gerettet hat, erfährt er von einem Fluch, den der Magier Agahnim auf das Land Hyrule gelegt hat. Um diesen zu brechen, macht sich Link auf die Suche nach einem mächtigen Schwert und wechselt dabei zwischen Licht- und Schattenwelt. Das erste GBA-"Zelda" bietet etliche Stunden Kampf und Knobelei in Kerkern und Gewölben, eine große Oberwelt und viele knackige Puzzles. Als Bonus befindet sich auf dem Modul mit "Four Swords" ein kurzes neues "Zelda"-Abenteuer für zwei bis vier Spieler. Über Linkkabel werden hier die Dungeons in der Gruppe bewältigt.



| | |
|---|---|
| Grafik | 3 von 5 |
| Sound | 4 von 5 |
| Umfang | 5 von 5 |

**Hersteller:** Nintendo **Jahr:** 2003
**Entwickler:** Capcom





### The Legend of Zelda: The Minish Cap

Abenteuer >> Action-Adventure



Neue Abenteuer in neuer Optik: Harte Rätsel pflastern Links Weg zu den Minish.

Ein weiteres Mal muss Link die liebliche Prinzessin retten: Diesmal wurde Zelda vom Zauberer Vaati versteinert, erst eine anstrengende Reise zu den Minish-Zwergen verspricht die Rettung der Thron-Erbin. Link wechselt zwischen normaler und kleiner Welt, erforscht Tempel und Höhlen, erwehrt sich mit Schwert und Schild vielgestalter Feinde und löst knallharte Kombinationsrätsel. "The Minish Cap" bietet hübschere Grafik als der Vorgänger, ist aber noch eine Ecke schwerer und damit nur für erfahrene Abenteurer zu empfehlen.



| | |
|---|---|
| Grafik | 4 von 5 |
| Sound | 4 von 5 |
| Umfang | 5 von 5 |

**Hersteller:** Nintendo **Jahr:** 2004
**Entwickler:** Capcom

### Golden Sun

Abenteuer >> Rollenspiel



Grandiose Effekte begleiten die rundenbasierten Rollenspiele-Kämpfe

Das GBA-exklusive Rollenspiel bietet auf den ersten Blick traditionelle Kulleraugen-Kost: Knuddelige Charaktere bevölkern eine idyllische Welt, die durch die Gier einiger Halunken ins Wanken gerät. Der junge Isaac und ein paar Freunde stellen sich den bösen Mächten und durchstreifen Ländereien, Städte und Höhlen auf der Suche nach Schätzen und Erfahrungspunkten. Die Besonderheiten des Moduls sind zauberhafte Optik, effektreiche Kämpfe und clevere Knobeleinlagen - das stimmigste, sympathischste und damit beste RPG auf GBA.



| | |
|---|---|
| Grafik | 5 von 5 |
| Sound | 4 von 5 |
| Umfang | 5 von 5 |

**Hersteller:** Nintendo **Jahr:** 2002
**Entwickler:** Camelot

### Golden Sun 2 - Die vergessene Epoche

Abenteuer >> Rollenspiel



In Teil 2 trifft der Spieler in neuen, riesigen Welten auf bekannte Charaktere

Der zweite Teil der Fantasy-Saga schließt nahtlos an den Vorgänger an: Diesmal fordern bereits bekannte Protagonisten die Bösewichte Saturos und Menardi heraus. Nebenher erforscht die Heldentruppe eine Welt, die rund fünf Mal größer als die des Vorgängers ist. Am ausgeklügelten Kampfsystem, der bombastischen Grafik und der komplexen Handlung hat sich nichts geändert - wieso auch, schließlich summieren sich diese Punkte zum fast perfekten Rollenspiel. Einsteiger sollten zum besseren Verständnis zuerst in Teil 1 abtauchen.



| | |
|---|---|
| Grafik | 5 von 5 |
| Sound | 4 von 5 |
| Umfang | 5 von 5 |

**Hersteller:** Nintendo **Jahr:** 2003
**Entwickler:** Camelot

### Mario & Luigi Superstar Saga

Abenteuer >> Rollenspiel

Prinzessin Peach bringt statt sanfter Worte nur noch seltsame Geräusche hervor.

Gemeinsam stark: Mario und Luigi arbeiten zusammen, um Rätsel zu lösen und Monster zu bekämpfen.

Nintendos niedliches Brüderpaar macht sich ins Bohnenland auf, um Prinzessin Peach die geklaute Stimme zurückzubringen. Das Rollenspiel ähnelt dem Gamecube-Titel "Paper Mario" und sprüht nur so vor Witz und Ideen. Mario und Luigi werden gleichzeitig durch die vielfältigen 3D-Welten gelenkt, oftmals müssen ihre Aktionen kombiniert werden, um Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden. Die Kämpfe gegen allerlei Nintendo-Getier laufen rundenbasiert ab und bescheren RPG-typisch Erfahrungspunkte. Knuddelige Grafik und haarsträubende Gespräche mit alten und neuen Mario-Bekannten sorgen für Frohsinn, perfektes Design und spielerische Tiefe für Abwechslung sowie Herausforderung.

| | |
|---|---|
| Grafik | 4 von 5 |
| Sound | 4 von 5 |
| Umfang | 5 von 5 |

**Hersteller:** Nintendo **Jahr:** 2003
**Entwickler:** Alphadream Corporation

### Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls

Abenteuer >> Rollenspiel



Grafisch spartanisch, spielerisch fürstlich: Die ersten beiden Teile des RPG-Kults.

Die Wurzeln der wichtigsten Konsolen-RPG-Reihe im Doppelpack: Mit der Neuauflage der ersten beiden "Final Fantasy"-Episoden dürfen NES-Veteranen in Nostalgie schwelgen und moderne Spieler dem Charme früher Square-Werke erliegen. In überarbeiteter Präsentation wandert die niedliche Heldentruppe durch Ober- sowie Unterwelten und ficht rundenbasierte Zufallskämpfe aus. Detailverbesserungen ändern nichts daran, dass die beiden ersten "Final Fantasy"-Abenteuer ein Fall für erfahrene und frustresistente Rollenspieler sind.



| | |
|---|---|
| Grafik | 3 von 5 |
| Sound | 4 von 5 |
| Umfang | 5 von 5 |

**Hersteller:** Square-Enix **Jahr:** 2002
**Entwickler:** Square

### Baphomets Fluch

Abenteuer >> Grafik-Adventure



"Baphomets Fluch" punktet mit einer ernsten und spannenden Story

Sogar ein klassisches Point&Click-Adventure hat es auf den GBA geschafft. In der Umsetzung des populären PC- und Playstation-Titels "Baphomets Fluch" wird der Spieler als US-Tourist Zeuge eines Anschlags in einem Pariser Café. Eine mysteriöse Geschichte rund um die Tempelritter führt anschließend durch ganz Europa. Die Handhabung ist simpel: Via Schultertasten wird der Cursor durch relevante Bereiche der Szenerie geschaltet. Spannende Story, nette Rätsel und hübsche Grafik summieren sich zu einem fesselnden Abenteuer.



| | |
|---|---|
| Grafik | 4 von 5 |
| Sound | 3 von 5 |
| Umfang | 4 von 5 |

**Hersteller:** Ubisoft **Jahr:** 2002
**Entwickler:** Revolution Software







# Know-how >>

Sonys Playstation Portable ist das erste Handheld mit einem ausbaufähigen Betriebssystem - aber was bedeutet das? Das Computerlexikon weiß es genau: "Das Betriebssystem ist Software, die die Verwendung (den Betrieb) eines Computers ermöglicht". Zum Glück sprengt das Betriebssystem der PSP die Grenzen dieser Definition, denn das Handheld lässt sich damit nicht nur 'betreiben' - egal ob Bilder, Musik oder Filme, bereits eingebaute Dienstprogramme sorgen auch ohne UMD für multimediale Unterhaltung.

Ähnlich wie beim PC sind mit dem PSP-Betriebsystem Unannehmlichkeiten verbunden - eine davon heißt Software-Update: Werkseitig ist die aktuelle PSP-Produktion nämlich mit der Version 1.52 bespielt, die einige der unten beschriebenen Funktionen nicht unterstützt, z.B. den Internet-Browser. Deshalb legt Ihr beim ersten Besuch des 'Home'-Menüs die beiliegende Demo-UMD ein und wählt unter 'Spiel' den Menüpunkt 'RSP-Aktualisierung Ver. 2.00'. Verbindet die PSP mit dem Netzteil und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm, damit das Update reibungslos klappt. Anschließend wird das PSP-System neu gestartet, Einstellungen wie Spielername, Datum und die Netzwerk-Verbindungen bleiben beim Update erhalten. *oe*

## Das PSP-Betriebssystem




**Filme, Musik, digitale Comics und Internet: Auch ohne Zusatz-Software sorgt die Sony PSP für multimediale Unterhaltung.**

### 1 Die ersten Schritte




Das 'Home'-Menü des PSP-Betriebssystems: Ganz links seht Ihr die Reihe der Systemeinstellungen.

Im Gegensatz zum Gefummel bei einem PC ist das PSP-Betriebssystems bereits installiert. So landet Ihr nach dem ersten Anschalten in einem Menü, in dem Ihr Sprache, Zeitzone, Datum, Uhrzeit und Spielername eingebt; dieser Name kennzeichnet die PSP im Netzwerk, etwa bei der Übertragung von Bildern auf eine zweite PSP. Mit Eurem Kürzel im jeweiligen Spiel hat dies nichts zu tun.

Nach der Eingabe landet Ihr im 'Home'-Menü, das alle Funktionen der PSP verwaltet: Ganz links lassen sich jetzt weitere Systemeinstellungen bearbeiten, die Optionen für Energiesparen, Foto und Video sind bereits sinnvoll arrangiert. Unter 'Sound' lässt sich jedoch der nervige Tastenton deaktivieren. Wichtig ist die Funktion 'Memory Stick formatieren' (unter 'System-Einstellungen'), weil das Betriebssystem dabei die korrekten Verzeichnisse für Multimedia-Daten anlegt. In den 'Sicherheits-Einstellungen' könnt Ihr die PSP zudem vor fremdem Zugriff oder Kinder vor jugendgefährdenden Inhalten schützen.

Nach der Pflicht nun zum Spaß: Unter 'Design-Einstellungen' wählt Ihr Farbe von Schrift und Hintergrund, außerdem lassen sich eigene Bilder als Wallpaper nutzen.

### 2 Macht Euch ein Bild

Unter dem Menüpunkt 'Foto' findet Ihr die Bilder auf Eurem Me... hen und in einen eigenen Ordner ... bes- ... auch ... P be- ... oder ... könnt ... Ihr ... ssen ... im ... dem ... mp- ... SP- ... rte ... uf ... nit ... ... Ihr es im Hilfs... ...oder drahtlos an andere PSP-Handhelds übermitteln könnt. ...menü als Hintergrundbild fürs 'Home'-Menü festlegen.

**Service**

**Komplettlösungen, Tipps & Tricks, technisches Know-How**

**Die PSP am PC**

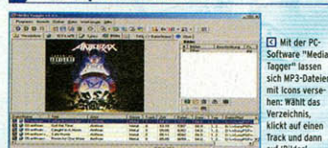
Schlauer PC: Bei der Browser-Analyse Eures PSP-Memsticks findet Ihr neben den Verzeichnissen für Bilder, Musik und Sound auch Eure Spielstände. Sie lassen sich auf die PC-Festplatte kopieren und via Internet tauschen. Wegen der kryptischen Namen lässt sich ein bestimmter Spielstand allerdings schwer finden: Kopiert ihn dazu mit dem 'Speicherdaten-Dienstprogramm' des PSP-Betriebssystems auf einen leeren Memstick, um ihn dann via PC-Browser leichter zu enttarnen.

Mit einem separat erhältlichen USB-Kabel stöpselt Ihr Euer Handheld an die USB-2.0-Schnittstelle eines PC. Anschließend erscheint der Memstick der PSP als Wechsel-Datenträger im Windows-Browser.





### 3 Hier spielt die Musik



Mit der PC-Software "Media Tagger" lassen sich MP3-Dateien mit Icons versehen: Wählt das Verzeichnis, klickt auf einen Track und dann auf 'Bilder'.

Der Punkt 'Musik' im 'Home'-Menü verwaltet Eure Musik- bzw. Sound-Dateien: Unterstützt werden die Formate WAV, MP3, ATRAC3plus und MP4 (AAC) - die letzten beiden sind vielen Spielern fremd, sie werden von Online-Anbietern wie Apples i-Tunes genutzt. Ihr dürftet vor allem mit MP3 hantieren, damit lassen sich Eure CDs platzsparend auf dem Memstick verstauen - kostenlose PC-Software gibt's dafür wie Sand am Meer. Wenn Ihr die Songs zudem mit schmucken Icons wie dem CD-Cover ausstatten wollt, besorgt Ihr Euch die kostenlose PC-Software "Media Tagger" (www.mediatagger.zde.cz) - klickt einfach auf 'Download' und ladet die obere Datei, das Programm selbst besitzt deutsche Menüführung.

Anmerkung am Rande: Neben dem Sound vom Memstick werden demnächst auch UMDs mit musikalischen Videoclips erscheinen. Trotz visueller Untermalung erscheinen diese dann nicht unter 'Video', sondern ebenfalls unter 'Musik'.



Auf dem PSP-Bildschirm erscheinen die MP3-Icons neben dem Namen, beim Abspielen wird gezoomt.

### 4 Hosentaschen-Kino




Memory Stick Pro Duo: Speicherkarten gibt's auch in leuchtenden Farben.

Unter 'Video' spielt Ihr Eure Filme, entweder von UMD oder vom Memstick. Auch hier könnt Ihr das Hilfemenü mit der ▲-Taste aufrufen, um Funktionen wie Einzelbildlauf oder Vor- und Zurückspulen zu aktivieren. Filme für den Memstick ladet Ihr aus dem Internet, Ihr könnt aber auch mit dem PC jede beliebige Filmdatei ins PSP-Format wandeln - wie das genau klappt, erfahrt Ihr in einer späteren Ausgabe der *Mobile Gamer*. In jedem Fall besorgt Ihr Euch die kostenlose Software "PSP Video 9" (www.pspvideo9.com), die neben dem Film-Konverter einen Memstick-Manager eingebaut hat - damit lassen sich Eure Videofilme ins korrekte Verzeichnis speichern, denn die Video-Ordner erstellt das Betriebssystem bei der Formatierung nicht. Für Videos braucht Ihr zudem viel Speicher: Je nach Kapazität und Hersteller variiert der Preis des "Memory Stick Pro Duo" deutlich. Auf eine 1-GB-Karte passen z.B. zwei Spielfilme, ein Dutzend Videoclips, zwei bis vier Musikalben und 100 Bilder (z.B. ein digitaler Comic) - für jede Stimmung die passende Unterhaltung.



Filme genießt Ihr entweder im Breitbildformat der PSP (links) oder im 4:3-Format (rechts) - bei letzterem bleiben an den Seiten zwei dicke Balken schwarz.

### 5 Ab ins Netz

Mit Online-Games und Internet-Browser hängt die PSP ihre Konkurrenz ab. Bevor Ihr diesen Luxus nutzen könnt, müsst Ihr aber erstmal eine kabellose Verbindung zum Internet herstellen. Das klappt über einen WLAN-Access-Point, den Ihr entweder in Euer Heimnetzwerk einbaut oder woanders bereits vorfindet - viele Hotels oder Flughäfen bieten so genannte "Hot Spots", an denen Handheld- und Laptop-Besitzer online gehen können - aber Vorsicht, das kostet meistens Gebühren. In Städten finden sich außerdem vielerorts WLAN-Netzwerke, die PC-Besitzer fahrlässig oder freundschaftlich der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen, indem sie keine Verschlüsselung aktivieren. Klickt Euch im Home-Menü ganz links in die 'Netzwerk-Einstellungen', wählt den 'Infrastruktur-Modus' und eine neue Verbindung - mit 'Scan' sucht Ihr dann Netzwerke. Dem Profi stehen MAC-Adressierung sowie WEP- und WPA-Verschlüsselung zu Verfügung, um die Sicherheit seines Heim-Netzes zu garantieren.

Steht die Verbindung, klappt's auch mit dem 'Internet-Browser': Mit der ▲-Taste öffnet Ihr hier ein Menü mit allen Funktionen, die das Icon ganz rechts erklärt. Grundsätzlich könnt Ihr WWW-Adressen eingeben, ansurfen und die Links speichern. Der Download von Bildern und Dateien klappt ebenfalls, zudem werdet Ihr Videostreams direkt aus dem Netz abspielen können. Allerdings unterstützt der PSP-Browser keine Seiten mit Macromedia-Flash-Inhalten, komplexe Homepages benötigen zudem für den Aufbau einige Sekunden. Wer etwa aktuelle Nachrichten lesen will, greift deshalb auf die PDA-Varianten renommierter Seiten zurück.

**WWW-News im Mobil-Format**

| Name | Web-Adresse |
|---|---|
| Frankfurter Allgemeine Zeitung | www.faz.de/mobile |
| Geoscience Online | http://pda.g-o.de/ |
| Heute | http://pda.heute.de |
| Stern | www.stern.de/pda/ |
| Tagesschau | www.tagesschau.de/mobil |

Klappt ganz leicht: In den Netzwerk-Einstellungen sucht Ihr mit 'Scan' nach WLAN-Netzwerken.

Der Internet-Browser der PSP: Die kompakten PDA-Seiten werden deutlich schneller angezeigt als ihre großen WWW-Brüder.


Im Spielverlauf schlägt sich die taffe Teliko an Snakes Seite – schießwütige Unterstützung ist da garantiert.

# Metal Gear Acid

**Denken >> Runden-Strategie**

Solid Snake, das Kartenspiel. So könnte der Untertitel von "Metal Gear Acid" lauten, denn statt der gewohnten Schleich-Action ist aus Solid Snakes PSP-Ausflug ein dicker Strategie-Brocken geworden. Mit Sammelkarten.

Das mag komisch klingen, funktioniert in der Praxis aber recht gut, wenn man sich erst mal an das ungewöhnliche Konzept gewöhnt hat. Eine aus den Vorgängern gewohnte Steuerung gibt es nämlich nicht, stattdessen müsst Ihr für jede Aktion – egal ob einfache Bewegung oder gezielter Sniper-Schuss – die passende Karte zur Hand haben. Das Grundprinzip der Serie hat sich dabei nicht geändert. In den typischen Lagerhallen und Korridoren geht es vor allem darum, sich nicht von den zahlreichen Wächtern, Sicherheitskameras und Patrouillen-Robotern erwischen zu lassen; nur dass sich die Handlung diesmal auf relativ überschaubaren Arealen abspielt, in denen Ihr Euch wie auf einem Schachbrett bewegt. Zu diesem Zweck zieht Ihr pro Runde zwei Karten, maximal sechs dürft Ihr gleichzeitig auf der Hand halten.

Weil Euer Blatt mit Motiven aus vorangegangenen "Metal Gear"-Spielen garniert ist, bewegt Ihr Euch zum Beispiel mit dem Genom-Soldat aus "Metal Gear Solid" bis zu vier Felder, um dann mit der Socom oder Famas einem Wachmann in den Rücken zu schießen. Für diese Aktionen bezahlt Ihr mit 'Kosten', die in Wartezeit bis zur nächsten Runde umgerechnet werden. Wer also in einem Zug sehr viele anspruchsvolle Aktionen ausführt, muss im Gegenzug lange warten, bis er wieder an der Reihe ist. Eine übersichtliche Draufsicht erleichtert die Planung komplexer Spielzüge, Sichtlinie und Aktionsbereitschaft der Wächter lassen sich so schnell und einfach überprüfen. Um fiese Fallen wie z.B. Minen oder mit Lasern gesicherte Türen zu enttarnen, packen vorsichtige Naturen entsprechende Karten in ihr Deck. Nach ein paar absolvierten Missionen kommt eine zusätzliche taktische Komponente ins Spiel. Die junge Soldatin Teliko schließt sich Snake an, fortan steuert Ihr zwei Figuren im Wechsel.



**David Mohr** – 9 von 10

**„Reinrassige Strategie für Sammelwütige"**

Der Einstieg fällt einem zwar nicht leicht, ist man aber erst mal drin in der verschrobenen Kartenspiel-Welt, will man so schnell nicht mehr raus. Angesichts der liebevoll gestalteten Karten-Motive ist mein Sammlertrieb einfach zu stark. Außerdem fordern die kniffligen Einsätze ganz schön Köpfchen; vor allem, wenn man nicht immer den Baller-Ausweg nehmen will. Ehrgeizig wie ich bin, strebe ich das "S" Ranking an – da schrecken mich auch wiederholte Versuche und stundenlange Planung des perfekten Decks nicht.
Allerdings: Fans des Originals werden sich erst mal ordentlich wundern – und eventuell verschreckt die PSP fallen lassen. Denn die komplizierte Kartenspielerei ist fesselnde Runden-Strategie ohne Wenn und Aber. Und für eine kurze Runde zwischendurch überhaupt nicht geeignet. Actionfans sollten lieber woanders suchen und den bedächtigen Taktikern das Feld überlassen. Die ärgern sich dann allerdings über die mangelnde Übersicht. Warum kann man die Kamera nicht frei bewegen? Hübsch genug sind die 3D-Schauplätze dafür doch.



**Matthias Schmid** – 7 von 10

**„Snake, warum machst du's mir so schwer?"**

Ein "Metal Gear"-Titel zum PSP-Start – für einen langjährigen Serien-Fan wie mich kann die Devise nur lauten 'her damit'. Doch Konamis Strategie-Schwergewicht macht mir den Einstieg unnötig schwer: zu wenig Erklärungen, zu verwirrend anfangs der Karteneinsatz. Hier hätte ein Tutorial für Taktik-Neulinge Abhilfe geschaffen. Wer nämlich die Flinte zu schnell ins Korn wirft, dem entgeht ein ausgefeiltes, den Hirnschmalz forderndes Stück Software, das Euch mit abgedrehter Story und faszinierenden Charakteren lange fesselt.



PSP Snake beherrscht nicht nur eine einfache Faust/Fuß-Kombo, sondern wird mit den 'Close-Quarter-Combat'-Karten zu einer echten Nahkampf-Maschine.








PSP In Zwischensequenzen und Menüs gibt's deutsche Texte, aber keine Sprecher.

PSP Unverzichtbar: der 'Metal Gear'-Kampfroboter. … kräftigen Nuklearwaffen bestückte Stahlmonster als En…

## Kampf dem Terror

Der Grund für Snakes Aufenthalt in den Lobito Labors ist eine Flugzeugentführung irgendwo über dem Atlantik. An Bord befindet sich der amerikanische Präsidentschaftskandidat, sein Entführer scheint ein psychopathisches Marionettenpärchen zu sein. Außerdem mit dabei in dem wirren Plot-Knäul: Das geheime 'Pythagoras'-Programm, ein verängstigter Laborarbeiter, eine Überlebende der vor Snake eingesetzten Spezialeinheit sowie Leone, bärenstarker Söldner und (zunächst) Widersacher von Snake. Wie es sich für die Serie gehört, springt die Handlung nach jeder Mission erneut im Kreis. Erzählt werden die überraschenden Wendungen in Form von Funksprüchen zwischen Snake und seinen Partnern, auch ein paar nett gezeichnete Standbilder aus dem Flugzeug tauchen auf.

Sprachausgabe gibt es keine, dafür eine anständige deutsche Übersetzung. Die wird bei den Karten allerdings teilweise etwas unverständlich, zumal die im Spiel eingebauten Tutorials oft nur ungenügend erklären, wie bestimmte Aktionen auszuführen sind. Aber keine Panik, unsere ausführliche Lösung ab Seite 90 sollte alle Fragen klären. Dort findet Ihr übrigens auch Tipps, wie Ihr alle 204 Karten im Spiel findet.

Ähn… die S… der st… selten 'Jehu'… duld… von … Gear"-Produzenten … dafür über Gastauftritte aus seinen anderen Spielen. So zitiert der Kartenkatalog nicht nur die NES-Eskapaden (siehe Kasten unten), sondern auch Spiele wie "Policenauts" oder "Zone of the Enders". Bei so viel Auswahl verbringt Ihr … Stil der Vorgänger … arme Optik wirkt eher steril-zweckmäßig denn fantasievoll-bunt, viele Gegner sorgen für leichtes Ruckeln. Dafür überzeugen die Charakter-Modelle mit Detailvielfalt und Animationen. *dm*

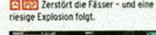
### Metal Gear >> Eine Serie mit Geschichte

**Lange bevor Solid Snake mit seinen Schleich-Eskapaden die Playstation-Welt revolutionierte,** veröffentlichte das Team um den Spieledesigner Hideo Kojima "Metal Gear" für NES und MSX (rechts, 1987). Jenseits der grafischen Präsentation hat sich seither eigentlich wenig geändert, seine Frisur hat Snake heute noch. Schon in den Achtzigern musste er möglichst geräuschlos feindliche Stützpunkte infiltrieren. Ein zweiter Teil folgte 1990, doch wirklich berühmt wurde Snake erst 1998 mit der grandiosen Verquickung von Film und Spiel auf der Playstation. Mittlerweile gibt es über ein Dutzend Versionen der "Metal Gear"-Reihe auf vielen Plattformen.




PSP Das Snipergewehr stammt aus "Metal Gear Solid" für die Playstation.


PSP Zerstört die Fässer – und eine riesige Explosion folgt.




PSP Schlecht positioniert: Gleich schießen uns zwei Wachen in den Rücken.

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Konami, Japan |
| Hersteller | Konami |
| Zirka-Preis | 55 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| DS | Advance Wars Dual Strike (90 von 100 in dieser Mobile Gamer) |
| GBA | Fire Emblem 2 (86 von 100 in dieser Mobile Gamer) |



**Metal Gear Acid**

Pro:
- tiefgründiger Strategie-Part
- Sammlerspaß dank Kartenvielfalt
- hoher Wiederspielwert

Contra:
- schwerer Einstieg
- sehr lange Missionen
- manchmal fehlende Übersicht

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

**80 von 100 SPIELSPASS**

Strategie-Schwergewicht mit spaßiger Runden-Komponente. Definitiv nichts für zwischendurch!



## Spiele-Tests

**Umfassende Analysen der neuesten Handheld-Spiele**



# MOBILE FEUERGEFECHTE

**Wer Action will, lässt digitale Waffen sprechen: *Mobile Gamer* stürmt die Handy-Kampfzone!**


Gis, Bomber und Geschütze: In "Metal Slug" erfordert jeder Gegner individuelle Taktik.


Mehr Spannung: Missionen und Teamwork würzen die Baller-Level von "XIII" mit Handlung.

"3D Adventure 2" funktioniert auch auf älteren Handys.


Dreidimensionaler Schauer: In "Infernal Gate" stürmt Ihr direkt in die Hölle!

Kostenlos, aber verzerrt: Auf dem Handy-Display wird die "Doom"-Grafik gestreckt.

Vorsicht, Mutanten: "Attack of the Killer Virus" verseucht Cam-Shots mit Schädlingen.

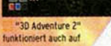
Egal ob im überfüllten Zahnarzt-Wartezimmer oder an der Bushaltestelle: Mit Ballerspielen lassen sich endlos lange sowie kurzzeitige Pausen füllen – schließlich sind für den wahren LCD-Krieger auch abgebrochene Schlachten ruhmreich, denn der Weg ist das Ziel. Aber kann die Handy-Hardware die nötige Abwechslung bieten? Jawohl! Im Shooter-Genre gibt es mächtige Unterschiede, und wer sich die korrekte Mischung zusammenstellt, feuert in alle Richtungen – sowohl in 2D als auch 3D!

## Ego-Shooter

Der Atmosphäre eines gruseligen Ego-Shooters können andere Ballerspiele nicht das Wasser reichen: Welches Scheusal mag wohl hinter der nächsten Ecke lauern? Der Vorreiter auf dem Handy ist "3D Adventure" für Serie40, von dem Ihr Euch besser den Nachfolger holt. Die Auflösung ist zwar nicht optimal, dafür steuert sich's flott. Modelle ab Serie60 sind für flüssige Ego-Shooter in der Regel Pflicht. Elkware versorgt Euch dann gleich mit zwei Grusel-Titeln: In "Infernal Gate" ballert Ihr Euch mit Flinte und Armbrust durch 25 Höllenlevels und Geisterjäger "John Sinclair" lädt mit Kreuz sowie Silberbolzen bewaffnet zur Jagd auf Zombies und Werwölfe. Wer nur mal ins Genre reinschnuppern will, besorgt sich auf der Homepage von Markus Mertama (http://koti.mbnet.fi/mertama/) den kostenlosen Klassiker "C2 Doom Mobile".

Neben den 'echten' 3D-Shootern gibt's auch räumliche Schießereien mit Bitmap-Grafik: Etwa in der Umsetzung des Hollywood-Spektakels "Mr. & Mrs. Smith" sowie bei Scharfschützen-Einsätzen wie "SWAT Sniper" verharrt der Schütze auf einem Fleck. Die innovative Ausnahme bestätigt die Regel: "Attack of the Killer Virus" unterstützt die Kamera weniger Nokia-Modelle. Diese füllt den Bildschirm mit Umgebung und Passanten, die von grässlichen Killer-Viren befallen werden – nur mit Eurem Handy könnt Ihr die Menschen retten!





Ego-Shooter mit Bitmap-Umgebung spielen sich weniger spannend.

## Seitenhiebe

Es muss nicht immer 3D sein, auch Ballereien aus Seitenperspektive können taktisch ausfallen: Das beweist SNKs "Metal Slug"-Serie schon seit neun Jahren in Spielhalle und Wohnzimmer. Die "Mobile"-Variante unterhält mit ebenso kniffligen Schusswechseln wie die großen Brüder, nur auf den traditionellen Zweispieler-Modus müsst Ihr verzichten. Nachahmer wie "XIII" und "Krieg der Welten" variieren das Spielprinzip meist nur dezent, im besten Fall erwarten Euch zusätzliche Missionen und Rätsel. Ein echtes Kunststück gelang jedoch Macrospace mit "Fatal Force": Auf den Nokia-Modellen 6620, 6600, 7610 und 6230 bekämpfen sich bis zu acht Spieler per Bluetooth! Dabei scrollen die Level in beide Richtungen, Ihr ballert Euch im Team durch die Modi 'Deathmatch', 'Capture the Flag' und 'Domination Bouts'. N-Gage-Zocker und der Rest müssen sich mit KI-Kameraden begnügen.

Aus der Seitenperspektive dürft Ihr aber nicht nur Söldner spielen, auch in der Luft wird scharf geschossen: Seitlich scrollende Ballerspiele mit Fliegern und Raumschiffen unterscheiden sich spielerisch deutlich von den Jump'n'Shoot-Titeln – Deckung und Schwerkraft fehlen, dafür erwatet Euch deftiges Kreuzfeuer! Am meisten Eindruck macht die Xbox-Umsetzung "Xyanide", die Ihr sowohl als 2D- sowie 3D-Version erstehen dürft. Das Action-geladene Bitmap-Gefecht empfiehlt sich traditionellen Ballerfreunden, während Grafik-Fetischisten die spektakuläre 3D-Kamera ums Raumschiff schwenken lassen.

Wie bei den Fußsoldaten gibt es auch Flug-Action mit freiem Kurs: In "Air Adrenalin" knattert Ihr beliebig nach rechts und links über Inseln und nehmt die Bunker aufs Korn – wenn Bomben oder Sprit knapp werden, landet Ihr.


Mit Teamspieler macht's am meisten Spaß: "Fatal Force" unterstützt Bluetooth-Gefechte!


"Krieg der Welten" ist eine empfehlenswerte Film-Umsetzung.



An Bord eines Kampfjets: In "Air Adrenalin" bombardiert Ihr Stellungen auf Inseln.


Egal ob 2D (links) oder 3D (rechts): In der Ballerei "Xyanide" fliegen auf jedem Handy die Fetzen!

## Überblick

Wer nicht auf bloße Firepower setzt, sondern taktische Sturmmanöver bevorzugt, besorgt sich einen Taktik-Shooter mit Vogelperspektive: Hier stürmen zwei bis drei KI-Kameraden an Eurer Seite, mit deren Hilfe sich Feinde umzingeln und sogar erschrecken lassen! In puncto Intelligenz und Überraschungsmoment haben hier die "Rainbow Six"-Söldner die Nase vorn, die sich zudem mit großen Figuren, Hubschrauber-Landung und Schlauchboot-Anfahrt aufwändig in Szene setzen. Etwas hinterher hinken "Call of Duty" und die "Conflict"-Serie, deren Helden etwas mickrig sind und sich nur selten anschleichen. *oe*


Vertikal scrollende Ballereien aus frühen Videospieltagen: An "Alerte" (links) und "Raiden" (rechts) erinnern sich nur wahre Retro-Fans.


Vorrücken! In "Rainbow Six Lockdown" stürmt Ihr Gebäude.


Viele Vehikel, ab… ganz schön mickrig… "Conflict: Vietnam"





### Ego-Shooter

| Name | Hersteller | Grafik | Wertung |
|---|---|---|---|
| 3D Adventure 2 | Living Mobile | 3D | 6 von 10 |
| Aliens Unleashed | Glu Mobile | 2D | 3 von 10 |
| Attack of the Killer Virus | Qsm | 2D | 7 von 10 |
| C2 Doom Mobile | Markus Mertama | 3D | 7 von 10 |
| Dungeon Warrior 3D | Living Mobile | 3D | 5 von 10 |
| Infernal Gate | Elkware | 3D | 6 von 10 |
| John Sinclair | Elkware | 3D | 6 von 10 |
| Lock and Load | Synergenix | 3D | 5 von 10 |
| Mr. & Mrs. Smith | Sorrent | 2D | 3 von 10 |
| Resident Evil: Assault the Nightmare | Living Mobile | 2D | 5 von 10 |
| Silent Scope Mobile | Konami Online | 2D | 3 von 10 |
| SWAT Sniper | Elkware | 2D | 4 von 10 |

### Action aus Seitenansicht

| Name | Hersteller | Grafik | Wertung |
|---|---|---|---|
| Air Adrenalin | In-Cubus | 2D | 6 von 10 |
| Airborne Ops 2 | In-Cubus | 2D | 4 von 10 |
| Alien Warfare | Elkware | 2D | 5 von 10 |
| Apache Mission | IT Experts | 2D | 5 von 10 |
| Apocalypse 3000 | Qsm | 2D | 5 von 10 |
| Bann des Drachen | FDG | 2D | 7 von 10 |
| Chopper Crisis | Pulse Mobile | 2D | 6 von 10 |
| Claustrophobia | Microforum | 2D | 5 von 10 |
| Fatal Force | Macrospace | 2D | 9 von 10 |
| Judge Dredd | Kuju Wireless | 2D | 7 von 10 |
| Krieg der Welten | Gameloft | 2D | 6 von 10 |
| Metal Slug Mobile | SNK | 2D | 8 von 10 |
| Neutro Nick | IECOW | 2D | 6 von 10 |
| Plasma Inferno | Elkware | 2D | 5 von 10 |
| Robocop Mobile | Digital Bridges | 2D | 5 von 10 |
| SWAT Force | Kaolink/Vivendi | 2D | 7 von 10 |
| Traumschiff Surprise Periode 1 | Plan 8 Media | 2D | 3 von 10 |
| Triple X 2: The Next Level | 8-Bit Games | 2D | 6 von 10 |
| Worms | THQ Wireless | 2D | 5 von 10 |
| Worms Forts | THQ Wireless | 2D | 5 von 10 |
| Xerxes | Living Mobile | 2D | 5 von 10 |
| XIII | Gameloft | 2D | 8 von 10 |
| Xyanide 2D | Overloaded | 2D | 8 von 10 |
| Xyanide 3D | Overloaded | 3D | 9 von 10 |

### Action aus Vogelperspektive

| Name | Hersteller | Grafik | Wertung |
|---|---|---|---|
| Alerte | Macrospace | 2D | 5 von 10 |
| Assault Force | Fifth Axis | 2D | 5 von 10 |
| Burning Skies | Blue Sphere | 2D | 5 von 10 |
| Call of Duty | Mforma | 2D | 5 von 10 |
| Chronicles of Riddick, The | Plan 8 Media | 2D | 2 von 10 |
| Conflict: Vietnam | 8-Bit Games | 2D | 6 von 10 |
| Conflict: Desert Storm | 8-Bit Games | 2D | 5 von 10 |
| Delta Bomber | Elkware | 2D | 4 von 10 |
| Destroy all Humans! | THQ Wireless | 2D | 5 von 10 |
| Die Hard | Mobile Scope | 2D | 7 von 10 |
| Dragon Fire 2 – Episode 1 | Com2us | 2D | 7 von 10 |
| Franzon | Overloaded | 2D | 6 von 10 |
| Galaga | Namco | 2D | 5 von 10 |
| Galaxian Mini | Namco | 2D | 5 von 10 |
| Galaxy Demon | Microforum | 2D | 5 von 10 |
| Ion Hawk | Mobile Scope | 2D | 5 von 10 |
| Jungle Commando | Elkware | 2D | 6 von 10 |
| Mafia Wars | Sumea | 2D | 6 von 10 |
| Mega Blaster | Microforum | 2D | 5 von 10 |
| Raiden | Com2Us | 2D | 4 von 10 |
| Rainbow Six 3 | Gameloft | 2D | 9 von 10 |
| Rainbow Six Lockdown | Gameloft | 2D | 9 von 10 |
| Red Faction 2 | THQ Wireless | 2D | 6 von 10 |
| S.A.S. Commando | Arvato Mobile | 2D | 5 von 10 |
| [illegible] | Gameloft | 2D | 6 von 10 |

## Multimedia

**Über 50 Spiele für Handy, N-Gage, Gizmondo & Pocket-PC**



Frei wie ein Vogel



Pursuit Force



Spielekalender



Lumines



Movies & mehr



Advance Wars













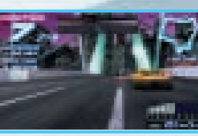


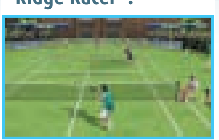


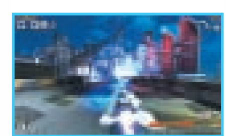


# MAN!AC MOBILE




Namco rast blitzschnell: "Ridge Racer".


Segas Ass: "Virtua Tennis World Tour".


Sony fährt futuristisch: "Wipeout Pure".


Nintendo wird strategisch: "Advance Wars: Dual Strike".

**Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.**

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).

## Inhalt



## Highlight-Top-10

### Nintendo DS

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Advance Wars: Dual Strike | 90% | neu |
| 2 | Super Mario 64 DS | 88% | 04/05 |
| 3 | Another Code: Doppelte Erinnerung | 82% | 08/05 |
| 4 | Wario Ware Touched | 81% | 04/05 |
| 5 | Polarium | 80% | 04/05 |
| 6 | Meteos | 78% | neu |
| 7 | Die Urbz: Sims in the City | 78% | 05/05 |
| 8 | Project Rub | 77% | 04/05 |
| 9 | Zoo Keeper | 74% | 04/05 |
| 10 | Splinter Cell Chaos Theory | 74% | 08/05 |

## Highlight-Top-10

### Game Boy Advance

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | The Legend of Zelda: A Link to the P. | 94% | 04/03 |
| 2 | Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3 | 93% | 12/02 |
| 3 | Final Fantasy Tactics | 91% | 12/03 |
| 4 | Mario & Luigi: Superstar Saga | 90% | 01/04 |
| 5 | Fire Emblem: The Sacred Stones | 90% | 09/05 |
| 6 | Golden Sun: Die verlorene Epoche | 90% | 10/03 |
| 7 | Advance Wars 2 | 89% | 11/03 |
| 8 | Metroid Fusion | 89% | 01/03 |
| 9 | Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls | 87% | 01/05 |
| 10 | Super Street Fighter 2 Turbo | 87% | 12/01 |

## Highlight-Top-10

### Sony PSP

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Ridge Racer | 90% | neu |
| 2 | Virtua Tennis: World Tour | 89% | neu |
| 3 | Wipeout Pure | 86% | neu |
| 4 | DTM Race Driver 2 | 86% | neu |
| 5 | Tony Hawk's Underground 2 Remix | 85% | neu |
| 6 | Lumines | 83% | neu |
| 7 | Colin McRae Rally 2005 plus | 83% | neu |
| 8 | Everybody's Golf | 82% | neu |
| 9 | Darkstalkers Chronicles | 81% | neu |
| 10 | Metal Gear Acid | 80% | neu |

**Mikrofon:**
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

**DS-Details:**
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

**Touchscreen:**
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

**Dualscreen:**
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?




## 20 Minuten
### Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

# Sony PSP

## Startschuss für Deutschland

**Endlich gibt es den Handheld-Herausforderer auch bei uns: die wichtigsten Fakten im Überblick.**





Teils sinnvoll, teils Gimmick: Der Inhalt des Value Packs.

Am 1. September finden europäische Zocker den ersten ernsthaften Game-Boy-Konkurrenten in den Läden. Sony verfolgt eine andere Philosophie als der Rivale Nintendo: Die PSP soll nicht nur als noble Zockermaschine überzeugen, sondern mittels Musikwiedergabe auch an der Vorherrschaft des iPods kratzen und zum wortwörtlichen Taschenkino werden – mehr rund um das Thema Film lest Ihr rechts.

Vielfältige Fähigkeiten, Rechenleistung und edel gestylte Verarbeitung haben ihren Preis: Wer eine PSP sein Eigen nennen will, muss stolze 249 Euro löhnen. Wie in den USA verkauft Sony das Gerät nur in Kombination mit dem 'Value Pack'. Natürlich erhaltet Ihr neben einer Demo-UMD (mehr dazu später im Text) ein Stromkabel und den Akku, der je nach Belastung bis zu sechs Stunden hält. Dazu gibt's ein paar Ohrstöpsel samt Fernbedienung – deren Anwendung ist zu empfehlen, denn die blechern klingenden Mini-Lautsprecher tönen nicht sonderlich beeindruckend. Weiter findet sich ein 32 MB großer Memory Stick Pro im Karton, der für Gelegenheitsspieler oder als Zweitkarte nutzbar ist. Wer Musik oder Filme aufspielen will, braucht einen größer dimensionierten Stick. Abgerundet wird der Inhalt von einer Trageschlaufe, einer geprägten PSP-Tasche sowie einem Stofftuch zum Reinigen des Bildschirms – die glänzende Oberfläche zieht Staub und Fingerabdrücke nahezu magisch an.

Während die meisten Anschlüsse der PSP bereits genutzt werden, ist von der Infrarot-Funktion (rechts) bislang noch keine Rede – dient sie zur Interaktion mit der PS3?

### Luxuriöser Alleskönner

Von Haus aus ist die PSP mit dem Betriebssystem 1.52 bestückt, auf der Demo-UMD liegt aber bereits das Update zur 2.0-Version bei. Das Aufspielen der Daten ist denkbar einfach und bringt neben diversen Detailverbesserungen eine leckere neue Funktion – damit wird Euer Handheld zur voll funktionsfähigen Internet-Surfmaschine (genauere Infos dazu findet Ihr diesmal in der Know-how-Rubrik).

Die mehrmonatige Verzögerung des Europa-Starts hat auch eine gute Seite: Mit rund 30 Starttiteln wird PSP-Besitzern ein Auswahl mit viel Masse, aber auch Klasse geboten. Echte Gurken findet Ihr kaum, nur bei der Genreauswahl herrscht eine spürbare Schlagseite Richtung Rennspiele. Wie das Gerät gibt es auch die Spiele nicht für kleines Geld, das Preisniveau liegt nur wenig unter dem von Heimkonsolen-Veröffentlichungen – im Schnitt werdet Ihr 50 Euro pro UMD los.

### Die technischen Daten der PSP

| | |
|---|---|
| **Abmessungen (B x H x T)** | 170 x 74 x 23 mm |
| **Gewicht** | 270 g (mit Akku) |
| **Listenpreis** | 249 Euro (Value Pack) |
| **RECHENLEISTUNG** | |
| **Hauptprozessor** | MIPS R4000 (32 Bit, 1-333 MHz, 4 MB DRAM Cache) |
| **Zweitprozessor** | Virtual Mobile Engine (24 Bit, 166 MHz) |
| **Grafikprozessor** | GPU (166 MHz, 2Mb VRAM Cache) |
| **Speicher** | 32 MB RAM |
| **GRAFIK** | |
| **Bildschirm** | 4,3 Zoll TFT in 16:9 (9,55 x 5,38 cm) |
| **Auflösung** | 480 x 272 Pixel |
| **Farben** | 16,7 Mio (32 Bit Farbtiefe) |
| **Leuchtstärke** | 80/130/180/200 cd/m2 |
| **SOUND** | |
| **Lautsprecher** | 2 (Stereo) |
| **DATENTRÄGER** | |
| **Spiele / Filme** | UMD (1,8 GB) |
| **Speicherkarte / eigene Daten** | Memory Stick Duo/Pro Duo (32 MB - 2 GB) |
| **DATENFORMATE** | |
| Im Grundgerät mit Betriebssystem 1.52 | H.264 MPEG (Video), MP3, ATRAC3 plus (Audio), JPEG (Bilder) |
| **STROMZUFUHR** | |
| **Akku** | Lithium-Ionen-Pack (3,6 V/1.800 mAh) |
| **Lauf-/Ladezeit** | 4-6 Stunden/1-2 Stunden |
| **EIN-/AUSGÄNGE** | |
| **Datentransfer** | WiFi (IEEE 802.11b Standard), USB 2.0, Infrarot |
| **Anschlüsse** | Strom, Kopfhörer, USB, Memory-Stick |



# Kino im Taschenformat:
## Filmflut für unterwegs

Dass die PSP auch als Multimedia-Könner konzipiert ist, findet großen Anklang – was den Einsatz selbstcodierter Videos und Musikstücke via Memory Stick angeht. Kommerzielle Angebote kamen auf den anderen Kontinenten dagegen nur teilweise bei der Kundschaft an: In Japan fällt der Absatz an Film-UMDs schleppend aus, während amerikanische Handheld-Zocker überraschend viel Geld für die Scheiben locker machen.
Auf eine ähnliche Begeisterung hofft die Industrie hier zu Lande. Viele große Studios, aber auch kleine Independent-Hersteller gehen mit einem reichhaltigen Filmsortiment an den Start (siehe Liste), das bis zum Jahresende deutlich wachsen wird. Das Programm reicht von Katalogtiteln bis zu aktuellen Hits, einige Veröffentlichungen stehen sogar zeitgleich mit ihren DVD-Kollegen in den Regalen.

Ob speziell in Deutschland wirklich der Kaufrausch ausbricht, darf angezweifelt werden. Neben der Tragbarkeit bieten die Scheiben keine echten Vorteile, die den hohen Preis rechtfertigen: 20 Euro sind Standard, selbst wenn das DVD-Pendant für nicht mal die Hälfte zu haben ist. Dafür bekommt Ihr in der Regel nur den Film, aufgrund der Disc-Struktur und -Kapazität haben aufwändige Extra-Features keinen Platz. Für Liebhaber fernöstlicher Kost interessant: UMD-Filme nutzen die gleiche regionale Einteilung wie DVDs, darum laufen auch Japan-Titel problemlos. *us*



| Das UMD-Angebot im September |
|---|
| 3 Engel für Charlie |
| 7 Sekunden |
| 8 Mile |
| 12 Monkeys |
| 30 über Nacht |
| Alien |
| Alien vs. Predator |
| Anacondas |
| Bad Boys - Harte Jungs |
| Be Cool |
| Beauty Shop |
| Bulletproof Monk |
| Der Schakal |
| Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen |
| Die Mumie kehrt zurück |
| Die Stunde des Jägers |
| Dodgeball - Voll auf die Nüsse |
| Fluch der Karibik |
| Ghostbusters |
| Hellboy (Director's Cut) |
| Hitch - Der Date-Doktor |
| Hollow Man - Unsichtbare Gefahr |
| I, Robot |
| Kill Bill Vol. 1 |
| Kill Bill Vol. 2 |
| King Arthur (Director's Cut) |
| Resident Evil Apocalypse |
| Ritter aus Leidenschaft |
| Robots |
| S.W.A.T. - Die Spezialeinheit |
| Spider-Man 2 |
| Steamboy (Director's Cut) |
| The Grudge - Der Fluch |
| The Italian Job |
| Timeline |
| Tomb Raider |
| Tomb Raider 2 |
| Tron |
| Underworld |
| Van Helsing |
| Wir waren Helden |
| xXx - The Next Level |
| xXx - Triple-X |

| Ankündigungen bis Jahresende |
|---|
| **OKTOBER:** |
| 13 Geister |
| 2 Fast 2 Furious |
| Alexander |
| Die Bourne Identität |
| Die Maske des Zorro |
| Die Mumie |
| Final Fantasy |
| Godzilla |
| House of Flying Daggers |
| Hulk |
| Spider-Man 2 |
| Stuart Little |
| Stuart Little 2 |
| Stuart Little 3 - Ruf der Wildnis |
| The Fast and the Furious |
| **NOVEMBER:** |
| Das fünfte Element |
| Elektra |
| Hero |
| Jumanji |
| Layer Cake |
| Resident Evil |
| Ritter der Kokosnuss |
| Sahara |
| Scary Movie |
| Snatch |
| The Transporter |
| Verrückte Weihnachten |
| **DEZEMBER:** |
| Das Medaillon |
| Die Reise ins Labyrinth |
| Fantastic Four |
| Replacement Killers |
| Ringers - Lord of the Fans |
| Seinfeld - Season 1&2 |
| Terminator |
| Welcome to the Jungle |




# Ridge Racer




PSP Noch nie gesehen: Die nächtliche Metropolenfahrt ist einer von zwei brandneuen Kursen im "Ridge Racer"-Universum.




PSP Wenn der Bildschirmrand verwischt, wurde ein Turbo-Boost ausgelöst: Der durch Drifts aufzuladende Nitro-Antrieb fügt sich tadellos in die flotten Rasereien ein und sorgt für Dramatik im Duell mit harten CPU-Gegnern.



PSP Tunnel-Passagen und steile "Rage Racer"-Anstiege fehlen natürlich nicht.



## 20 Minuten auf den Punkt

Kein anderes Handheldspiel setzt den Minutenfaktor so konsequent um wie "Ridge Racer": Im Welt-Tour-Menü könnt Ihr Euch auf Wunsch eine Zufallsmeisterschaft erstellen lassen, die auf zwei von Euch festgelegten Faktoren basiert – Fahrzeugklasse und zeitliche Dauer. Wer also weiß, dass die nächste Busfahrt genau 20 Minuten zum PSP-Zocken lässt, bekommt einen Wettbewerb serviert, der genau diese Lücke füllt. Einziges Manko: Da Rennen immer genau drei Runden dauern, wird die Flexibilität gerade bei kurzen Zeitvorgaben wieder etwas eingeschränkt.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
www.namco.com
Veröffentlichung: September
Spieler max. 8
nötige UMDs 8
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte




Grandioser Arcade-Raser mit fabelhafter Grafik und toller Streckenauswahl.

Namco und Sony schaffen den Hattrick: Auch bei der dritten Playstation-Konsole geht pünktlich zum Start ein Teil der "Ridge Racer"-Serie als Flaggschiff an den Start.
Wie üblich braucht Ihr Euch um Schnickschnack wie Tuning-Kleinkram oder anspruchsvoll simulierte Fahrphysik keine Gedanken machen. Stattdessen heißt das Motto 'Vollgas ohne Kompromisse': Anstelle vorsichtiger Überholmanöver stehen dynamische Hochgeschwindigkeitsdrifts und wuchtige Nitroschübe im Mittelpunkt. Letztere feiern auf der PSP das Seriendebüt: Schleudert Ihr ohne Rempler durch die Kurven, füllen sich maximal drei Vorratskanister auf, die Ihr per Druck auf die Schultertaste aktiviert und damit lästige Konkurrenten stehen lasst.



PSP "Ridge Racer"-Veteranen bevorzugen die Innenperspektive.

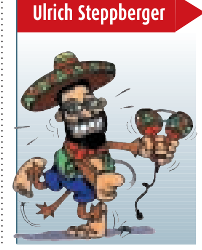
In Sachen Umfang kennt "Ridge Racer" keinen Geiz: Stolze 54 Flitzer (sowie vier Bonusfahrzeuge) in sechs Geschwindigkeitsklassen warten darauf, zur Benutzung erspielt zu werden. Dazu saust Ihr auf satten zwölf Rennstrecken in beiden Fahrtrichtungen um den Sieg.

## Greatest Hits

Das Pisten-Dutzend rekrutiert sich überwiegend aus früheren Serienteilen: Die ersten vier Episoden sind mit je zwei Kursen vertreten, ein weiteres Rundkurs-Duo gab es bislang nur in der Spielhalle beim nie umgesetzten "Rave Racer"-Automaten zu erleben. Abgerundet wird das Sortiment von zwei komplett neuen Strecken, deren Design sich ebenfalls am Münzschlucker orientiert.

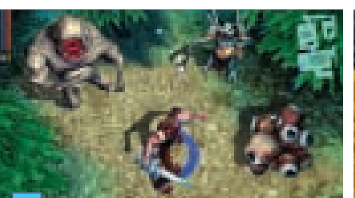
Neben Einzel- und Zeitrennen sowie WiFi-Läufen mit bis zu acht Teilnehmern tretet Ihr bei der Welt-Tour an. Dahinter verbergen sich über 40 Mini-Meisterschaften in vier Schwierigkeitsstufen.
Traditionell startet Ihr die drei Runden langen Rennen vom letzten Platz eines Zwölferfeldes und müsst nach und nach immer weiter vorne landen, um für den nächsten Lauf zugelassen zu werden. Erfolgreiche Raser erwarten später nervenaufreibende Solo-Duelle gegen besonders harte Spezialgegner wie den 'Angel'-Flitzer. Wer von der Highspeed-Raserei ausgelaugt wird, kann mit einem anderen Vehikel zwischendurch entspannen: Als netten Retro-Bonus packte Namco den 81er-Automaten-Oldie "New Rally-X" mit auf die UMD. *us*

Ulrich Steppberger

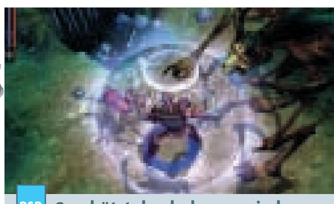


**Auftrag "Killer Application" erfüllt:** Ein besserer Starttitel zur Verdeutlichung der PSP-Power ist kaum vorstellbar. "Ridge Racer" macht fast alles richtig und setzt der Serie die Krönung auf. Die absolut flüssige Grafik glänzt mit flottem Tempo, schicken Effekten, tollem Kursdesign und coolen Automodellen – da stört die dezent verwaschene Lacktextur in der Außenansicht nicht weiter. Während die Techno-Musik wie immer Geschmackssache ist, gibt's an der prächtigen Streckenauswahl nichts zu meckern, der 'Greatest Hits'-Charakter sorgt für Klasse. Dank der motivierenden Welt-Tour haben Anfänger wie Profis eine Menge zu tun, höchstens das einfache Drift-Handling mag einigen Veteranen zu simpel erscheinen. Wer seiner PSP kein "Ridge Racer" gönnt, ist selber schuld!

# Untold Legends


PSP Umzingelt habt Ihr trotzdem noch gute Chancen – der Magie sei Dank!


PSP Bunte Hintergründe statt Dungeon-Einerlei sorgen für Abwechslung.


PSP Geschützt durch den magischen Schild geht's ab in den Nahkampf.

Ihr verbringt Eure Freizeit am liebsten in modrigen Gemäuern und verzauberten Wäldern? Mit dem PSP in der Hand könnt Ihr jetzt überall diesem Hobby frönen, denn die "Champions of Norrath"-Macher versorgen Euch mit einer 'Light'-Version ihres Fantasy-Gemetzels. Als Ritter, Druide, Alchimist oder Berserker dürft Ihr die Stadt Aven zuerst vor einer läppischen Spinnenplage, später vor einer ausgewachsenen Armee der Boshaftigkeit bewahren. Riesenskorpione, Glubschaugenmonster, Zombies und Waldschrate zerhackt Ihr mit Schwert, Axt und Flitzebogen oder röstet sie auf kleiner Feuerball-Flamme. Damit der Spaß nicht langweilig wird, lassen die Getöteten immer brav neue Mordwerkzeuge und Rüstungsteile fallen. So werdet Ihr zum selbstversorgenden Abenteurer, der sich quasi von seinen Gegnern dafür belohnen lässt, dass er sie ausrottet. Wem diese Fantasy-Logik nicht komisch vorkommt, der ist bei "Untold Legends" richtig. Tiefgang dürft Ihr nicht erwarten, die Story ist genauso flach wie die Brüste der weiblichen Charaktere gewölbt sind. Fürs Auge gibt's also auch was, zumal die Levels ebenfalls hübsch bunt ausfallen. *dm*



**David Mohr**

**Genau die richtige Dosis Fantasy-Hack'n'Slay für zwischendurch!** So will ich meine Ritter und Zauberer: dumpf und blutrünstig. Unterwegs hab' ich eh keine Lust auf tiefschürfende Gespräche und die nächste "Du bist auserwählt, die Welt zu retten"-Story. Dann lieber Konzentration auf das Wesentliche, nämlich Metzeln, was das Zeug hält. Auf der Jagd nach einem neuen Schwert verpasse ich schon einmal die Haltestelle, vor allem wenn sich jemand zur Multiplayer-Runde findet. Hier entfaltet "Untold Legends" seinen wahren Charme, denn mit der neuen Schlachtaxt protzen, rechtfertigt die stundenlange Suche nach derselben. Schade nur, dass sich auch hier nach einer Weile etwas Abstumpfung einstellt. Und die langen Ladezeiten hätten echt nicht sein müssen!


## 20 Minuten
### Monster metzeln

Während der Ladebildschirm an mir vorbei zieht, träume ich schon von den Reichtümern, die in der Höhle der Skelettkrieger auf mich warten. Allein der erste Stock ihres Verlieses hat meinen Rucksack schon zum Bersten gefüllt. Vielleicht ist ja diesmal endlich wieder ein anständiges Schwert dabei, diese blöden Streitkolben hängen mir langsam zum Hals raus. Oder was Größeres, eine Axt zum Beispiel. Am liebsten wäre mir aber ein anständiger Satz Rüstung! Ich seh' ja aus wie ein Flickenteppich! Wattierter Stoffhelm, Plattenbrustpanzer, Lederstiefel, Kettenhandschuhe – ist ja schlimmer als in der Altkleidersammlung hier! Wenn jetzt nur mal der Ladebildschirm weg wäre...



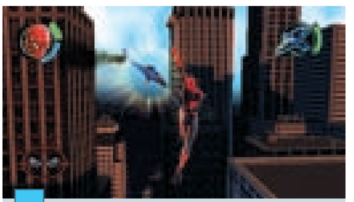
Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel
Entwickler: Sony Online Entertainment, USA
Hersteller: Sony
www.scee.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 4
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 60 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 72 %
Sound 54 %
73 % Spielspaß

Schön anzusehende Monster-Klopperei mit hohem Suchtfaktor. Eintönig, aber fesselnd!

# Spider-Man 2




PSP Mit seinem Netz hält unser Superheld sogar Helikopter auf.


PSP Kung-Fu-Spidey beherrscht jede Menge Nahkampf-Combos.

In 19 Levels protzt "Spider-Man 2" mit viel Grafikmuskeln und wenig Substanz. Die in einem langen Nachmittag durchgespielte Filmumsetzung macht aber trotz (oder wegen?) des kurzen Spielerlebnisses reichlich Spaß, was hauptsächlich an Spideys Nahkampf-Fähigkeiten und der Animation derselben liegt. Der Superheld turnt nämlich angenehm flüssig durch die detaillierten Hintergründe, einzig bei der Netzakrobatik gibt's ein paar Durchhänger in puncto Kollisionsabfrage. Obendrein bekommt Ihr Filmsequenzen mit den Originalsprechern des Films geliefert, Spinnenfans werden also mehr als froh. *dm*



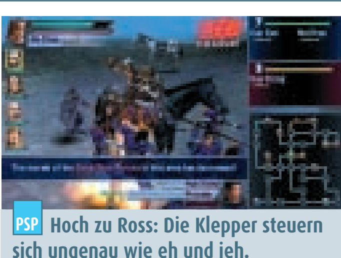
Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel
Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activison
www.activision.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 79 %
Sound 68 %
72 % Spielspaß

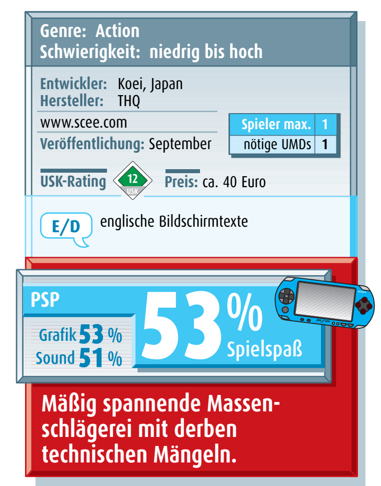
Hübsch gemachte Spinnerei mit viel Filmflair und motivierenden Prügeleien.

# Dynasty Warriors


PSP Oft ist der Musou-Rundumschlag der einzige Ausweg.


PSP Hoch zu Ross: Die Klepper steuern sich ungenau wie eh und jeh.

Während die "Dynasty Warriors" auf der großen Konsole noch mit epischen Massenschlachten punkten, verkommt das Gerangel im alten China auf dem Handheld zum frustbeladenen Trauerspiel. Pop-Ups im Sekundentakt überraschen Euch mit immer neuen Gegnern, die Ihr dank der ruckeligen Grafik Bild für Bild abzählen könnt. Grau in grau gehaltene Hintergründe und das ewig gleiche Buttonklopf-Spielprinzip zeigen hier ihr ungeschminktes, hässliches Gesicht. Lob verdienen da höchstens die vielen freispielbaren und ertauschbaren Charaktere (42 Helden und über 100 Leibwächter). *dm*



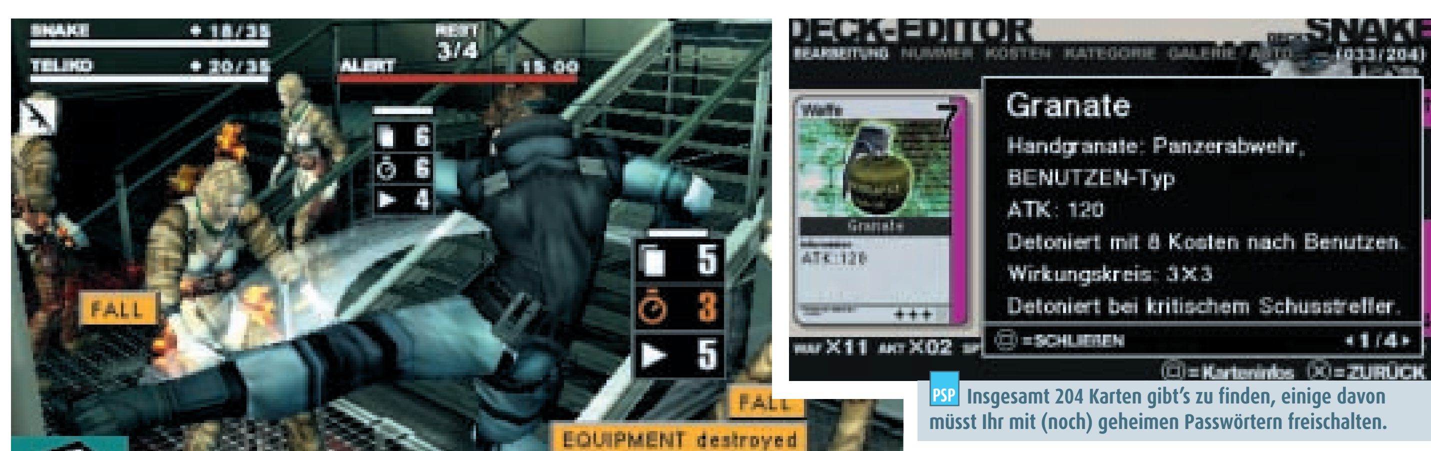
Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: THQ
www.scee.com
Veröffentlichung: September
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Bildschirmtexte

PSP
Grafik 53 %
Sound 51 %
53 % Spielspaß

Mäßig spannende Massenschlägerei mit derben technischen Mängeln.




# Metal Gear Acid




PSP Auch im Nahkampf ist Snake stark: In der Schlacht gegen Zwischengegner Clown bringt ein Rundumkick gleich mehrere Inkarnationen der Verwandlungskünstlerin zu Fall.

PSP Insgesamt 204 Karten gibt's zu finden, einige davon müsst Ihr mit (noch) geheimen Passwörtern freischalten.




PSP Handgranaten bringt Ihr am besten mit dem Gewehr zur Explosion. So erledigt Ihr ganze Gegnergruppen.

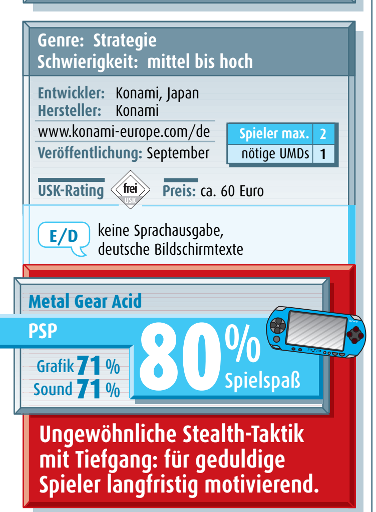
Auf der PSone definierte Solid Snake ein ganzes Genre neu, auf dem Handheld soll das jetzt wohl ähnlich werden. Mit der direkten Steuerung ist es nämlich aus, stattdessen mutierte das PSP-"Metal Gear" zu einer Art Rundenstrategie mit Karten. Dabei hat sich an dem grundlegenden Ansatz nichts geändert. Mal wieder müsst Ihr in ein von Terroristen besetztes Labor irgendwo in einem Fantasiestaat eindringen. Mal wieder habt Ihr es mit einer sonderbaren Psychopathentruppe zu tun. Und mal wieder kommt am Schluss alles anders, vorausgesetzt Ihr könnt den sich fünfmal überschlagenden Storywendungen folgen.

## Gute Karten

Snake kann wieder alles, was man bereits aus anderen Abenteuern gewohnt ist. Über Geländer springen, Kisten hochklettern, an Wände klopfen, um Wachen anzulocken – Fans der Serie greifen auf ein allseits bekanntes Arsenal zurück. Mit einer Einschränkung: Ohne Karte geht gar nichts. Ihr startet den Einsatz mit sechs Karten auf der Hand, die aus einem Deck von später maximal 40 Karten gezogen werden. Jede Runde bekommt Ihr zwei neue Karten von Eurem Stapel, vorausgesetzt Ihr habt genug Platz auf der Hand. Den macht Ihr, indem Ihr Eure Karten für Aktionen einsetzt. So braucht Ihr zum Schießen beispielsweise eine Famas- oder Socom-Karte. Wenn diese fehlt, wird auch nicht geballert. Einzig zum Laufen könnt Ihr fast jede Karte verwenden, wobei sich manche dafür besser eignen als andere. Kompliziert? Es kommt noch mehr! Jede dieser Aktionen verursacht Kosten, die die Zugreihenfolge von Snake und seinen Gegnern bestimmen. Ihr müsst also nicht nur stets die richtigen Karten auf der Hand haben und notfalls ein paar Züge warten, sondern auch noch Eure Kosten im Auge behalten, damit Ihr nicht dumm dasteht, wenn der nächste Wachmann um die Ecke kommt. Noch mehr taktische Tiefe gibt's nach ein paar Missionen, wenn Partnerin Teliko zu Euch stößt. Die Kleine ist etwas schneller als Snake, hält dafür aber weniger aus. Nach erfolgreichem Einsatz gibt's neue Karten als Belohnung, außerdem könnt Ihr im Shop jederzeit neues Material kaufen. Die Motive orientieren sich an "Metal Gear"-Episoden, besondere Karten werden mit kurzen Filmchen eingeläutet. So schwingt der Cyborg-Ninja aus "Metal Gear Solid" sein Schwert und Machine Gun Kid aus der NES-Version versorgt Euch mit Munition. *dm*

### 20 Minuten
**Karten-Kampf**

Diesmal mach' ich alles anders. Diesmal wird niemand feige von hinten erschossen. Diesmal schleiche ich mich feige vorbei! Dafür hab' ich extra viele Bewegungskarten in mein Deck gepackt. Und die Stealth-Unsichtbarkeit gleich obendrauf. Jetzt hoffe ich nur, dass mir die blöde Teliko nicht die Tour vermasselt. Also Schritt für Schritt vortasten, Kameras umgehen und die Wachen immer schön im Auge behalten. Gleich hab' ich's geschafft. Nur noch ein paar Schritte bis zum Ausgang – da schwebt doch glatt diese fliegende Kamera genau vor meine Nase. Also doch wieder das Sturmgewehr...




**David Mohr**

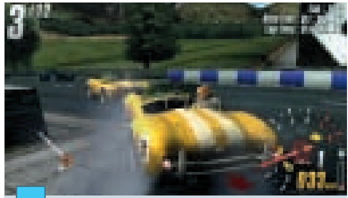


**Eine echte Geduldsprobe** musste ich bestehen, doch dann fing ich an, wirklich Spaß zu haben. Ganz klar: "Metal Gear Acid" ist nichts für schnell mal zwischendurch. Dieses Spiel verlangt Eure ganze Aufmerksamkeit – und Toleranz, denn viele wichtige Dinge werden leider nur unzulänglich erklärt. Habt Ihr Euch aber erst einmal mit dem seltsamen Kartensystem angefreundet, entfaltet die Runden-Schleicherei eine ganz besondere Spieltiefe. Auf der Jagd nach allen 204 Karten vergeht eine ganze Weile, Perfektionisten zocken mindestens zweimal durch und erledigen bereits abgeschlossene Missionen unter verschärften Bedingungen. Optisch und akustisch bleibt die Serie ihren sterilen Wurzeln treu und überzeugt abgesehen von vereinzelten Slowdowns.

# DTM Race Driver 2




PSP Dank Lizenz ist die DTM dabei – allerdings nicht in der 2005-Auflage.


PSP Alle schön korrekt: Je nach Hersteller gibt es Links- oder Rechtslenker.

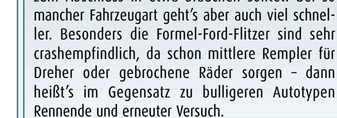
Im Gegensatz zum Rallye-Stallkollegen "Colin McRae" (siehe unten) kommt die zweite Codemasters-Rennspielumsetzung "DTM Pro Race Driver 2" ohne Änderung im Namen aus. Wieso genau, ist nicht ganz ersichtlich, denn hier wie dort handelt es sich letztlich um eine nahezu identische Umsetzung der Heimkonsolenfassungen. Im Fall von "DTM 2" heißt das, dass Ihr nicht nur mit den namensgebenden Tourenwagen durch die Gegend kurvt, sondern in rund 15 PS-Boliden der unterschiedlichsten Machart. Neben offenen Formel-Flitzern steigt Ihr u.a. in Pick-Ups, bullige Truck-Zugmaschinen oder waschechte Rallye-Karren inklusive die Kurven ansagenden Co-Piloten. In über 30 Meisterschaften zeigt Ihr Euer Können und befahrt mehr als 50 überwiegend auf Originalkursen basierende Strecken rund um den Globus. Abhängig von der Fahrzeugserie rangelt Ihr mit bis zu 20 Konkurrenten auf einmal um die Positionen. Eine mit FMV-Sequenzen erzählte Story schildert Euren Aufstieg zum Rennfahrer-Ass, wobei Ihr nicht immer um den Sieg fahrt. Gelegentlich reicht es aus, 'nur' den Erzrivalen hinter Euch zu lassen, um in der Sponsorengunst zu steigen.

Nicht nur auf der virtuellen Piste wird es eng, wenn Ihr die wichtigste PSP-Neuheit ausreizt: Dann können nämlich ein stolzes Dutzend menschliche Teilnehmer via WiFi zu Rennen starten. *us*

**Ulrich Steppberger**



**Ein wenig mehr Innovation hätte ich mir bei der Umsetzung gewünscht** – genug Zeit für frische Features jenseits der WiFi-Rennen wäre schließlich gewesen. Angesichts der qualitativ hochwertigen Vorlage und der gelungenen Umsetzung kann man trotzdem nicht groß meckern. "DTM 2" überzeugt auch auf der PSP mit Masse und Klasse: Die zahlreichen Autotypen fahren sich herausfordernd realistisch und spürbar unterschiedlich. Optisch werden zwar ein paar Abstriche zu den großen Brüdern fällig, trotzdem sieht das Spektakel bei 20 Gegnern und immer gut spielbarer Bildrate eindrucksvoll aus. Am motivierenden Karriere-Modus mitsamt interessanter Story hat sich natürlich nichts geändert – nicht nur für ernsthafte Rennfreaks ein Kauftipp.



**20 Minuten hinter dem Lenkrad**

Zu Beginn steigt Ihr sofort in der letzten Runde eines Rennens ein, das für Euch einen vorbestimmten und nicht gerade erfolgreichen Ausgang nimmt – ein ungewöhnlicher, aber effizienter Motivationsschub, es den rüden CPU-Rivalen zu zeigen. Auch sonst gibt sich Codemasters PS-Potpourri Handheld-freundlich: Vor einer Rennserie wird angezeigt, wie lange Ihr zum Abschluss in etwa brauchen solltet. Bei so mancher Fahrzeugart geht's aber auch viel schneller. Besonders die Formel-Ford-Flitzer sind sehr crashempfindlich, da schon mittlere Rempler für Dreher oder gebrochene Räder sorgen – dann heißt's im Gegensatz zu bulligeren Autotypen Rennende und erneuter Versuch.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch



Entwickler: Codemasters, UK
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 12
nötige UMDs 12
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D eintstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 79 %
Sound 65 %
86 % Spielspaß

**Gelungene Rennsimulation mit zahllosen Fahrzeugklassen und Rennstrecken.**

# Colin McRae Rally 2005 plus


PSP Anzeigen und Fahrverhalten gleichen der Konsolenversion.

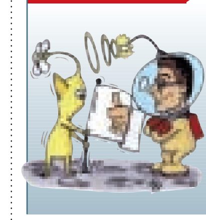

PSP Die detaillierte Optik wird mit nicht ganz flüssiger Bildrate erkauft.

Codemasters portiert den jüngsten Teil der "Colin McRae"-Reihe auf die PSP. Der Titel steht in Sachen Optionsvielfalt den stationären Vettern auf Konsole in nichts nach. Doch von vorn: Nach wie vor habt Ihr die Wahl zwischen Einzeletappen, Rallyes oder einer riesigen Karriere, die mit massig Cups und zahlreichen freischaltbaren Wagen aufwartet.

Zuvor schraubt Ihr am einfach gehaltenen Setup im Wartungsbereich und bereitet Euer Vehikel für die kommende Etappe vor. Dann geht's auf die Piste: Ohne direkte Gegner jagt Ihr nach einer neuen Bestzeit. Das Rennfahrerleben wird dabei von meist fieser Streckenführung erschwert. Staubige Pisten in Australien, verschneite Feldwege in Schweden oder hügelige Landstraßen in Deutschland fordern alles ab. Diverse Fahrbahnoberflächen wie Eis, Sand oder Kies bringen Euch regelmäßig ins Schleudern. Da helfen nur wohldosierte Fahrmanöver, die erst nach einiger Einarbeitung gelingen. Unter die Arme greift Euch der gesprächige Beifahrer, der über Kurven und Hindernisse informiert. Da heißt's gut zuhören, sonst ist ein Abflug schnell passiert.

Und spätestens dann kommt das vorbildliche Schadensmodell zum Einsatz. Gut, dass zwischen den Etappen der eigene Bolide innerhalb eines Zeitlimits repariert werden darf. In der Karriere schaltet Ihr neue Rallye-Schleudern und Rennklassen frei. *ts*

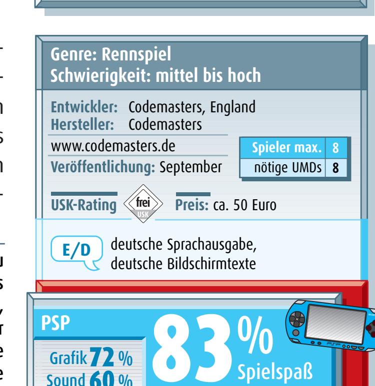
**Thomas Stuchlik**



**Erfolg auf Konsole = Erfolg auf PSP?** Codemasters liefert einen nahezu 1:1-Port der Konsolenversion für Sonys Handheld. Doch leider geht das Konzept nicht ganz auf. Die großartige Fahrphysik blieb zwar erhalten, jedoch funktioniert diese nicht so ganz mit der PSP-Steuerung. Weder mit Analogstick noch Steuerkreuz steuert Ihr die Boliden so exakt wie auf Konsole. Dennoch kommt mit einiger Übung Fahrspaß auf. Die gelungene Optik sieht der stationären Fassung zum Verwechseln ähnlich. Allerdings läuft's hier nicht so flüssig. Punkten kann "2005 plus" aber in Sachen Strecken- und Wagenvielfalt. Der Karriere-Modus bietet daneben genug Motivation und Boni. Die Spielbarkeit litt etwas bei der Umsetzung, trotzdem finden hier mobile Rallyefahrer kurzweiliges Vergnügen.

**20 Minuten über Stock und Stein**

Abflug! Die ersten Kurven sind die schwersten. Anfangs rotiert Ihr dauernd von der Strecke in die Pampa. Denn das anspruchsvolle Fahrverhalten fordert seinen Tribut, die Einarbeitung in die Fahrphysik und die etwas ungewohnte PSP-Steuerung Eure Geduld. So reichen 20 Minuten kaum aus, um ein Gefühl für den Rallye-Boliden zu bekommen. Doch harte Arbeit wird belohnt: Nach vielen Übungsrunden driftet Ihr zielsicher um die Kurven, passiert Engstellen mit Höchstgeschwindigkeit und könnt dank Beifahrerkommentar die kommende Spitzkehre genau vorhersehen und anbremsen. Schon bald heißt die Devise: Nur noch eine Etappe, dann hör' ich aber auf...



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 8
nötige UMDs 8
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

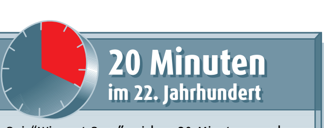
PSP
Grafik 72 %
Sound 60 %
83 % Spielspaß

**Große Streckenauswahl und Top-Fahrverhalten runden das realistische Rallye-Vergnügen ab.**



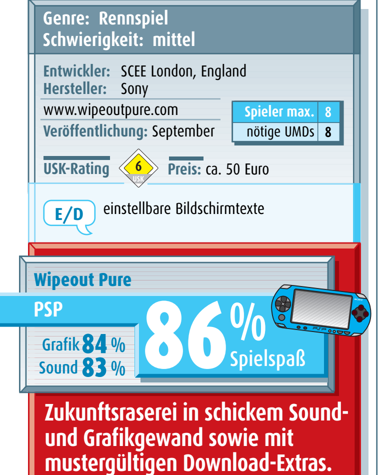

# Wipeout Pure


PSP Die abwechslungsreichen Kurse lassen schicke Texturen im Dutzend über Euren Schirm flimmern. Zuckende Effektblitze beim Waffeneinschlag und hohe Weitsicht fordern allerdings ihren Tribut – gelegentliche Ruckler sind die Folge.



## 20 Minuten im 22. Jahrhundert

Bei "Wipeout Pure" reichen 20 Minuten, um komplett in die puristische Highspeed-Welt des 22. Jahrhunderts einzutauchen. Das meisterhafte Zusammenspiel aus sphärischen Elektro-Klängen und futuristisch-kühler Optik (vor allem im 'Zone'-Modus) entführten mich in ein fast schon kunstvolles Spielerlebnis im Stil eines Tetsuya Mizuguchi. Oder katapultiert mich ebenso schnell aus dieser Traumwelt zurück in die Realität, treibt mir die Zornesröte ins Gesicht, weil ich schon wieder an der Meisterschaft gescheitert bin. Also tief durchatmen, das Rennen neu starten und wieder abtauchen.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: SCEE London, England
Hersteller: Sony
www.wipeoutpure.com
Veröffentlichung: September
Spieler max. 8
nötige UMDs 8
USK-Rating 6
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Wipeout Pure
PSP
Grafik 84 %
Sound 83 %
86 % Spielspaß

Zukunftsraserei in schickem Sound- und Grafikgewand sowie mit mustergültigen Download-Extras.

Waren zu PSone Zeiten "Ridge Racer", "Gran Turismo" und "Wipeout" die Lieblinge aller PS-Süchtigen, gelang mit "GT3" und "GT4" nur einem der großen Drei ein vielumjubeltes Comeback auf Sonys 128-Bitter. Gleiches Prozedere soll sich beim Handheld-Einstieg der Japaner nicht wiederholen. Neben dem furiosen "Ridge Racer" (Test in dieser Ausgabe) schickt auch Sony London seine "Wipeout"-Boliden auf die PSP-Rennstrecke, um die Gunst der Spielergemeinde zurückzugewinnen. Bereits der Namenszusatz "Pure" gibt die Richtung vor: Bereinigt von technischen Mängeln und übertriebenem Waffeneinsatz kehrt die Serie zu ihren Wurzeln zurück. Hinterm Steuer der sich in puncto Beschleunigung, Agilität etc. unterscheidenden Anti-Schwerkraft-Schiffe nehmt Ihr an der selbstmörderischen 'FX300'-Serie teil. Dass die futuristischen Gleiter mehr als moderne Rennwagen sind, wird bereits in den ersten Kurven deutlich: Ganz ohne qualmende Drifts und quietschende Pneus fegt Euer High-tech-Blitz – Anti-Gravitationsantrieb sei Dank – nur so über die Polygonpisten. Mittels Luftbremsen durchfliegt Ihr elegant scharfe Kehren, durch Überfahren von Beschleunigungsfeldern durchbrecht Ihr beinahe die Schallmauer.

Sammelt Ihr nützliche Power-Ups wie Schild, Plasmakanone oder Schockwelle auf, entscheidet Ihr selbst, mit den Waffen auf Gegnerhatz zu gehen oder sie in einen dringend benötigten Energieschub für die ramponierte Schiffswand umzuwandeln. Erreicht Eure Panzerung den Nullpunkt, ist Ende im Gelände – nochmal von vorne ist die Devise. Ist dies in Einzelrennen oder beim 'Time Trial' zu verschmerzen, kann ein Null-Punkte-Rennen im Turnier-Modus schon einmal den Goldmedaillen-Rang kosten. Erfolge hier sind aber nötig, um neue Kurse, Championate und Geschwindigkeitsklassen freizuspielen. Noch härter geht's in den 'Zone'-Prüfungen zur Sache: Auch ohne Tritt aufs Gaspedal und doch immer schneller werdend, brettert Ihr über spezielle, in sterilen Grau-Blau-Tönen gehaltene Hochgeschwindigkeitskurse. Der einzige Feind – Eure immer kümmerlicher werdende Energieleiste.


PSP Betätigt die Luftbremsen mit viel Gefühl und macht in Kurven Boden gut.

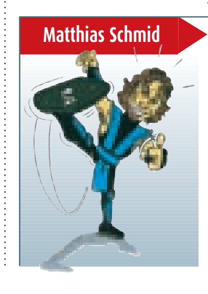

PSP Freie Fahrt über 'Extostra Run' heißt's nur mit dem 'Gamma 2'-Pack.


PSP Retro-Look auf NextGen-Handheld: Klassik-Kurse im stilechten Gewand.

## Griechische Extras

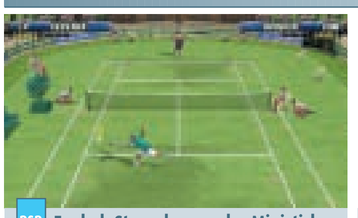
Sprechen Mathematiker von Delta, Gamma oder Omega, verheißen die kryptischen Variablen meist nichts Gutes. Bei "Wipeout Pure" hingegen warten auf Spieler in den so betitelten Zusatzpacks 16 neue Strecken, zehn Gleiter sowie 40 treibende Musikstücke. Via PC auf Memory Stick gepackt oder per WiFi direkt auf Eure PSP gezogen, bekommt Sonys Zukunftsraser den zweiten Frühling. *ms*

Matthias Schmid



**An meine PSP lass' ich nur Wasser und "Wipeout Pure"!** Naja, das mit dem Wasser wäre vielleicht eine dämliche Idee, doch Sonys prächtige Zukunftsflitzerei passt zum mobilen Blickfänger wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Knackscharfe Texturen, treibende Elektro-Klänge und puristisches Design machen den Raser zum audiovisuellen Erlebnis, der fordernde Schwierigkeitsgrad und das besondere Fahrverhalten zum lang anhaltenden Vergnügen. Dass die Optik manchmal ins Stocken kommt, verzeihe ich aufgrund der luxuriösen Download-Extras gerne: Wo bekommt man heutzutage schon reichlich Bonistrecken, neue Vehikel und massig Musiktracks zum Nulltarif. Wer seinen Freunden was Gutes tun will, überträgt ihnen schließlich die multiplayerfähige "Pure"-Demo.

# Virtua Tennis World Tour


PSP Egal ob Steuerkreuz oder Ministick, die Steuerung der Cracks klappt tadellos.


PSP Wehrt die Geschosse der Ballmaschinen ab, um die Blöcke zu schützen.

PSP Sieht aus wie "Tetris", spielt sich wie eine Mischung aus Tennis und "Arkanoid".

Zweieinhalb Jahre Bildschirmabstinenz sind mehr als genug – mit bewährter Spielbarkeit und neuen Features stürmt Segas Tennisknüppelei das tragbare Kleinod des einstigen Konkurrenten. Der "World Tour"-Ableger orientiert sich merklich am für Dreamcast und PS2 erschienenen zweiten Serienteil: Mit je einem Button für normale Schläge, angeschnittene Slices und trickreiche Lobs peitscht Ihr die Filzkugel an die gegnerische Grundlinie, pariert am Netz Passierbälle oder schlagt Eurem Kontrahenten ein gefühlvolles Schnippchen. Abseits frei konfigurierbarer Mehrspieler-Partien und der spielhallentypischen Turniervariante führt Ihr im 'World Tour'-Modus Euer männliches wie weibliches Alter Ego an die Weltspitze. Trainiert in ausgeklügelten Minispielen alle Fähigkeiten eines Filzballcracks, ersteht neue Courts oder Klamotten und grast den Turnierkalender nach Events ab, für die Ihr ab einer bestimmten Weltranglistenposition zugelassen werdet.
Für Besitzer der großen 'Brüder' besonders reizvoll: Abseits der Trainingsspielchen im Karriererahmen locken vier exklusive Mini-Disziplinen zur ultimativen High-Score-Jagd. *ms*

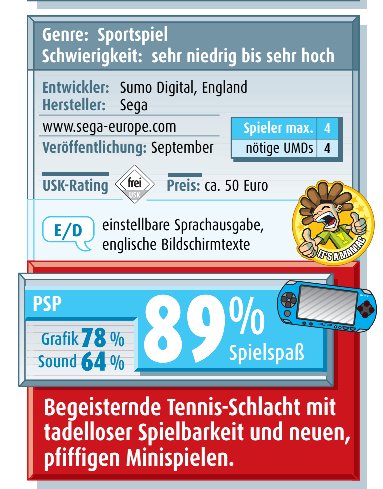



Diesem Angebot kann ich nicht widerstehen: Kollege Olli glaubt den ungekrönten "Virtua Tennis"-König (mich!) ungestraft zum Duell fordern zu können. Na dem werd' ich eine Lektion erteilen. Also flugs ein Wireless-Spiel gestartet (leider braucht's dazu zwei UMDs) und los geht's. Doch der Bursche erweist sich als harter Brocken. Ellenlange Ballwechsel fordern mir alles ab – die geschmeidig animierten Spieler hetzen über die hübsch anzusehenden Plätze, hechten nach schon verloren geglaubten Bällen und überraschen mit Vorhandpeitschen sowie hinterhältigen Lobs. Nach gut 20 Minuten verkündet der deutschsprachige Stuhlschiedsrichter meinen 7:5 Sieg. Ein hartes Stück Arbeit!



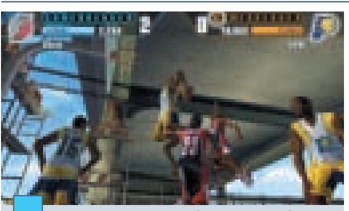
**Matthias Schmid**

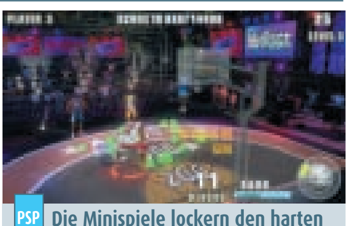
**Die packende Tennisschlacht hat nichts von ihrem Reiz eingebüßt!** Trotz schnell erlernter Simpel-Steuerung kommen auch Profis auf ihre Kosten: Unterscheiden sich doch Asse wie Federer, Henman oder Roddick durch ihre Spielanlagen erheblich voneinander. Auch im Karriere-Modus bastelt Ihr durch gezieltes Training den Wunschspieler zurecht – ob Volley-Virtuose oder Rückhand-Rüpel. Die Xbox-Referenz "Top Spin" mag zwar mehr Variabilität bieten, "Virtua Tennis" spielt sich einfach einen Tick flüssiger. Auch garantieren neue Minigames wie Früchtejagd oder Ballonbolzerei spaßige Stunden abseits des Alltags. Nach wie vor zu dominant empfinde ich die Returnschläge – zahlreiche Breaks sind die Folge. Ebenfalls nicht optimal: unschönes Nachladen am Ballwechselende.



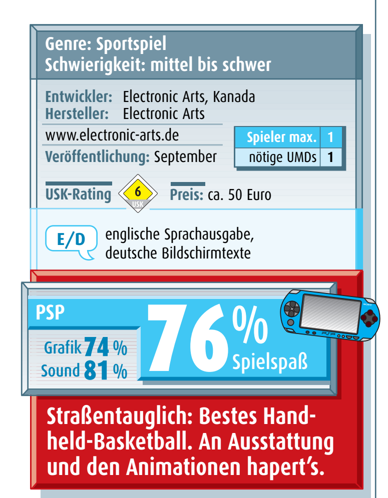

# NBA Street Showdown





PSP Die Animationen der XXL-Spieler wirken teilweise abgehackt.

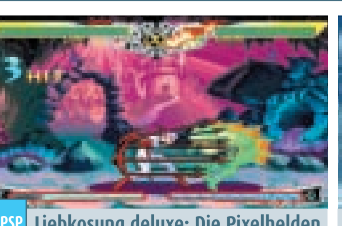

PSP Die Minispiele lockern den harten Straßenalltag auf.

Electronic Arts verfrachtet die "Street"-Serie erstmals auf die Straße. Nun dunkt, dribbelt und werft Ihr fette 3-Punkte-Würfe auch im Park oder der U-Bahn. Besonders dem motivierenden Karriere-Modus, den witzigen Minispielen und der Schnellspeicherung während eines Spiels gebührt Applaus. Doch nicht alles ist PSP-Bling-Bling: Hakelige Animationen der XXL-Spieler, nicht aktuelle NBA-Teams (Trade-Möglichkeiten sucht Ihr vergebens) und Miss-Matches in der Verteidigung nerven. Dafür gefallen die vielseitige Steuerung, die fordernden CPU-Gegner und die spannenden Mehrspieler-Duelle. *rf*




# Darkstalkers: Chaos Tower

VIDEO AUF DVD!


PSP Liebkosung deluxe: Die Pixelhelden erscheinen in neuem Glanz auf der PSP.


PSP Wahlweise prügelt Ihr Euch im original 4:3-Format mit oder ohne Wallpaper.

Die Fürsten der Nacht machen Eure PSP unsicher. Capcoms Prügelrecken gehören in Japan neben den "KoF"- und "Street Fighter"-Helden zu den beliebtesten 2D-Prügelcharakteren. In der PSP-Variante drescht Ihr Euch durch drei der insgesamt fünf Episoden oder erklimmt den exklusiven PSP-Turm. Hier wählt Ihr drei Figuren aus dem Horrorkabinet und absolviert Handicap-Matches. In den 'normalen' Duellen beharkt Ihr Eure Feinde wie Zombie und Succubus in Rundenkämpfen – Eure Energie bleibt jedoch erhalten. Brillante Optik, simples Kampfsystem und tolle Mehrspieler-Kämpfe fesseln an die PSP. *rf*



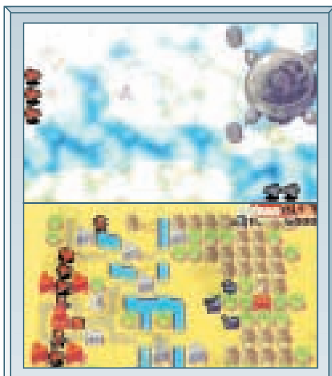
VIDEO AUF DVD!

# Advance Wars: Dual Strike



## 20 Minuten
### Hosentaschen-Taktik

Der Gegner versucht, über den Fluss vorzurücken. Seine fliegende Superkanone unterbricht meine Nachschublinien. Verbissen halten meine Panzer stand, die Infanterie kämpft um jede Stadt. Alles, was wir brauchen, ist ein bisschen Zeit. Wieder muss ich eine Brücke aufgeben, die Position auf der anderen Seite verstärken. Die Verluste sind groß, aber schon wendet sich das Blatt! Mit einem lauten Rumms explodiert das fliegende Geschütz, die Luftwaffe hat den Tag gerettet. Jetzt bin ich dran...



Während Ihr auf dem Boden die Black Hole Truppen zurückschlagt, gibt ein Computer-Verbündeter Deckung von oben. Die Entscheidungen des KI-Kollegen könnt Ihr rudimentär beeinflussen (z.B. offensiver oder defensiver Kampfstil) und ihm per Knopfdruck frische Flugzeuge als Nachschub schicken. Leider wird dieses Feature nicht in allen Missionen genutzt, für gewöhnlich lest Ihr auf dem oberen Screen die Statistiken Eurer Einheiten ab. Kombiniert mit der schnellen Kontrolle durch den Stylus nutzt "Dual Strike" den DS optimal aus.

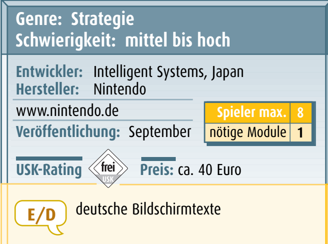

Dualscreen


Touchscreen


Mikrofon

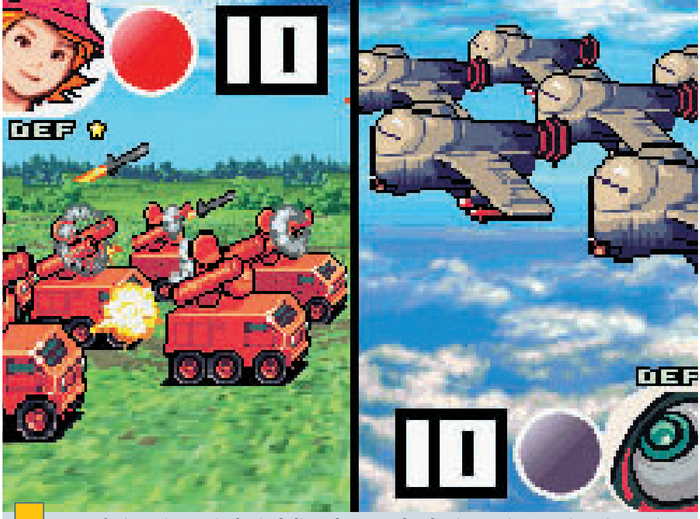
Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Intelligent Systems, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 8
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

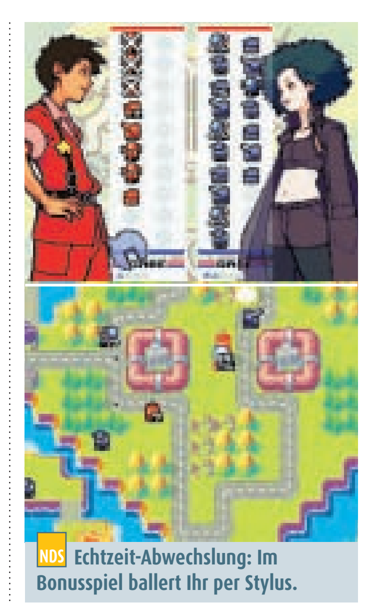


Advance Wars Dual Strike
Nintendo DS
Grafik 60 %
Sound 72 %
90 % Spielspass

**Brillante Strategie-Fortsetzung mit tonnenweise neuen Features und bequemer Stylus-Steuerung.**



NDS Feuer frei: Serientypisch sind die Schusswechsel mit putzigen Animationen in Szene gesetzt – leider sahen diese auf dem GBA schon genauso aus.



NDS Echtzeit-Abwechslung: Im Bonusspiel ballert Ihr per Stylus.

Die Pummel-Panzer rollen wieder! Und wie sich das für die GBA-Strategie-Referenz gehört, haben sie ordentlich Neuerungen im Gepäck. Zwar bleibt "Dual Strike" seinen Rundenstrategie-Wurzeln treu, spielt sich aber dank den Features des DS wesentlich angenehmer. Da wäre zum Beispiel die Sache mit dem Stylus: Dank dem Touchscreen steuert Ihr Eure Einheiten nicht mehr umständlich per Steuerkreuz, sondern direkt durch Antippen. Während die Soldaten dann übers Schlachtfeld wackeln, prüft Ihr auf dem oberen Screen deren Statistiken. Reichweite, Angriffs- und Truppenstärke gibt's so jederzeit auf einen Blick. Allerdings nicht immer, denn oft muss der zweite Bildschirm auch für besondere Spielereien herhalten. Mal verfolgt Ihr eine Rakete bei ihrem unaufhaltsamen Anflug auf Eure Basis, mal seht Ihr einem computergesteuerten Helfer zu, wie er für Euch den Luftraum freikämpft. Zwar dürft Ihr dessen Truppen nicht aktiv steuern, dafür könnt Ihr ihm aber jederzeit Verstärkung in den Himmel schicken.

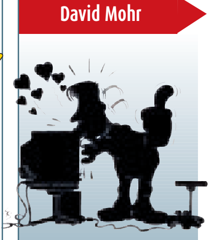
## Getrennt marschieren,...

...vereint schlagen! Nach diesem Motto agieren die Kommandanten Eurer Armee in "Dual Strike". Alte Bekannte wie Max oder Andy kämpfen diesmal Seite an Seite mit neuen Rekruten aus den vier bekannten Nationen Orange Star, Blue Moon, Yellow Comet und Green Earth. Der Feind heißt mal wieder Black Hole, hat aber im Vergleich zum Vorgänger deutlich aufgerüstet. Neue Einheiten wie Panzer mit drei Kanonentürmen oder Schnellboote, die gleichzeitig als Reparaturplattform dienen, müsst Ihr dem Feind erst im Gefecht abjagen. Am besten geht das mit Teamarbeit. Ein weiteres neues Feature des DS-Ablegers sind nämlich die so genannten 'Doppel-Gaben'. Statt Euch auf die Talente eines Kommandanten zu verlassen, benutzt Ihr gleich zwei Anführer, die sich nach Wunsch abwechseln. Nach ein paar erfolgreichen Manövern holen diese dann zum gemeinschaftlichen Angriff aus und verwüsten die Feindesfront mit zwei Zügen hintereinander. Die Spezialfähigkeiten der einzelnen Kommandanten wie verbesserter Angriff oder Einheitenreparatur nicht zu vergessen! *dm*



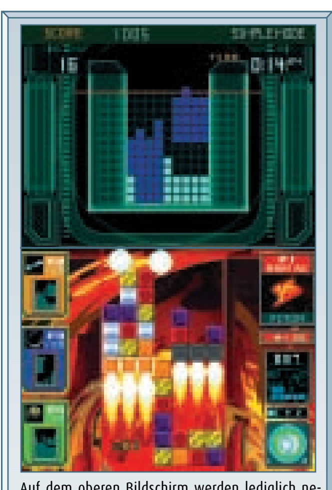
NDS Die typische Missionsansicht: Daten oben, Schlachtkarte unten.

David Mohr



**Vorbildlich, was Intelligent Systems da abliefern!** Kaum eine Strategie-Serie gewinnt mit jedem neuen Teil so viele Detailverbesserungen hinzu wie "Advance Wars". Zugegeben: Einheiten-Datenblätter auf dem oberen Bildschirm und die bequeme Stylus-Steuerung sind eher offensichtliche DS-Upgrades als intelligent ausgeklügelte Innovationen. Aber hier fängt der Spaß ja erst an! Kaum eine Mission gleicht der anderen, stattdessen müsst Ihr gleich zwei Kommandanten auf einmal befehligen, ihre Talente aufeinander abstimmen und obendrein noch Computer-Verbündete unterstützen. Dazu kommen jede Menge neue Truppentypen, Geheimnisse en masse und Spielmodi wie der Echtzeit-Kampf. Abwechslung im Strategie-Alltag ist garantiert. Fantastisch!

# Meteos



Auf dem oberen Bildschirm werden lediglich nebensächliche Informationen eingeblendet, spielerisch relevant ist er wie das ungenutzte Mikro nie. Grundsätzlich lassen sich die Blöcke auch mit dem Digikreuz bewegen, aber im Grunde ist die Kontrolle völlig auf den Stylus zugeschnitten.




Dualscreen Touchscreen Mikrofon


Bei "Meteos" fallen ständig Blöcke in eine Röhre, die Ihr schleunigst wieder loswerden solltet. Das gelingt nur, wenn Ihr die Steine mit dem Stylus so anordnet, dass mindestens drei gleiche horizontal oder vertikal nebeneinander liegen. Dann entsteht daraus eine Rakete, die alles über sich wegtransportiert. Allerdings wird Euch das Leben nicht leicht gemacht: Zum einen dürft Ihr Klötze nur nach oben oder unten innerhalb ihrer Spalte verschieben, zum anderen hat jedes der 32 Spielfelder seine Eigenheiten. Röhrenbreite, Schwerkraft und weitere fiese Limitationen der Antriebskraft erfordern häufig komplexe Raketencombos zum Steintransport.



NDS Jetzt nur nicht schlapp machen: "Meteos" lässt keine Zeit für Pausen.

Neben Einzelrunden tretet Ihr in einem Story-Modus mit mehreren Levels an oder duelliert Euch mit bis zu drei Freunden per Funk. *us*

## 20 Minuten im Steinchenwahn

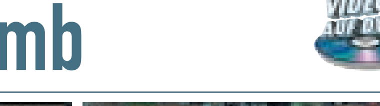
Wenn es Klötze regnet, füllt sich die anfänglich so geräumige Röhre im Handumdrehen: Wer die Gesamtsituation nicht ständig im Blick hat, übersieht regelmäßig Möglichkeiten, mit einer Rakete für kurzfristige Erleichterung zu sorgen. Einen solchen Dauereinsatz hat Euer Stylus seit "Wario Ware Touched" nicht mehr erlebt, ständig wird hektisch nach oben oder unten gewischt. Aber selbst bei höchster Konzentration dauert eine Runde selten mehr als fünf Minuten, dann wird die Steinlawine einfach zuviel. Trotzdem lockt schon wieder der nächste Einsatz – schließlich wollen fleißig Blöcke gesammelt werden, um endlich auch die teuren Goodies freischalten zu können.


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Q Entertainment, J
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 4
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte
Nintendo DS
Grafik 64 %
Sound 77 %
78 % Spielspaß
Simpel-hektische, aber motivierende Steinknobelei, bei der der Stylus raucht.



**Ulrich Steppberger**

**Eins ist bei "Meteos" unbestreitbar:** Die Präsentation gibt einiges her. Die einzelnen Spielfelder beeinflussen nicht nur den Ablauf einer Runde, sondern glänzen allesamt mit individuellem Grafikstil und dazu passender Soundkulisse – wenn Ihr eifrig Steinchen schiebt, dann geht auf dem Bildschirm einiges ab. Das einfache Grundkonzept erweist sich als voll einsatztauglich und für den DS vorbestimmt, denn mit konventioneller Steuerung wäre das hektische Geschehen kaum kontrollierbar. Trotzdem wirkt die Einschränkung auf nur vertikale Verschiebereien gelegentlich als unnötige Bremse, gerade wenn es hektisch wird. Wer sich daran nicht stört, bekommt einen schicken Knobler, der ideal für zwischendurch ist und dank vieler freischaltbarer Boni motiviert.



# Smart Bomb

VIDEO AUF DVD!



PSP An den Laser-Spiegeln beißt Ihr Euch besonders oft die Zähne aus.



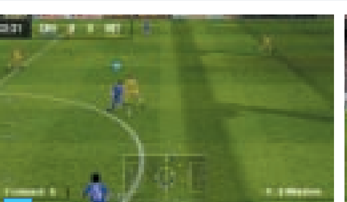
PSP Die Kugelei erinnert leicht an "Mercury", ist aber deutlich schwächer.

Eidos' Beitrag zum PSP-Start hat die dubiose Ehre, das Feld nach unten abzurunden. Dabei hat das zugegeben wenig originelle Konzept seine Reize – schließlich wäre eine Sammlung diverser Geschicklichkeitstests mit Rätseleinlagen ideal für unterwegs. Dumm nur, dass die meisten Disziplinen entweder primitiv, durch ein zu knappes Zeitlimit frustig oder beides gleichzeitig ausfallen. Dazu gesellt sich eine lieblose technische Umsetzung mit unnötigen Ladepausen und schwacher bis unübersichtlicher Optik, die sich eigentlich nur leidensfähige Spieler länger antun – schade drum. *us*


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Core Design, England
Hersteller: Eidos
www.eidos.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
PSP
Grafik 42 %
Sound 37 %
40 % Spielspaß
Schwache Ansammlung schlichter Denk- und Reaktionstests voller frustiger Momente.

# World Tour Soccer

VIDEO AUF DVD!



PSP Die ansprechende Optik wird durch Hakel-Animationen dezent verunstaltet.



PSP Während Torhüter regelmäßig patzen, agieren die Feldspieler recht clever.

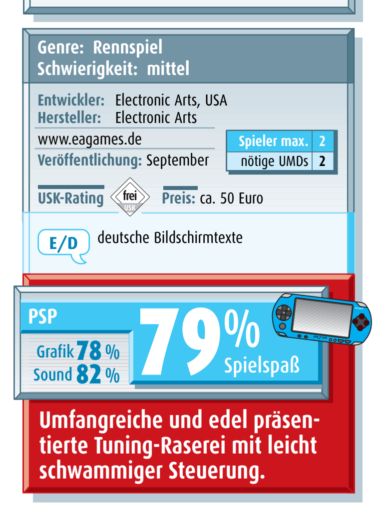
Das Londoner Sony-Team ("This is Football"-Serie) serviert eine Portion Rasenspaß für zwischendurch. Dementsprechend kommt das arcadelastige Torfestival ohne großes taktisches Geplänkel oder Simulationsanspruch aus. Die "Pro Evolution Soccer"-ähnliche Steuerung erlaubt neckische Kabinettstückchen, stramme Schüsse oder miese Schwalben. Leider dürfen die FIFPro-lizensierten National- und Vereinsteams (von denen Ihr viele erst mühsam freispielen müsst) nur in wenigen Modi ran. Als Entschädigung für fehlende Karriere- und Trainingsvarianten lockt der motivierende Herausforderungs-Modus. *ms*


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel
Entwickler: SCEE London, England
Hersteller: Sony
www.playstationportable.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
PSP
Grafik 64 %
Sound 73 %
70 % Spielspaß
Flotte Spaßbolzerei mit Top-Steuerung, aber zu wenig Abwechslung und Tiefgang.



## 20 Minuten in der Fahrschule

Mit der Menge an Fahrstunden, die ich bei "Need for Speed Underground 2" auf der PS2 gesammelt habe, dürfte "Rivals" ein Klacks sein. Falsch gedacht: Schon das erste Rennen endet wenige Meter nach dem Start an der Bande. Schuld ist nicht etwa meine Überheblichkeit (o.k., vielleicht doch ein bisschen), sondern die latent schwammige Steuerung. Mit dem Analogstick habe ich meine liebe Müh' und Not, das Vehikel auf der Straße zu halten. Besser klappt's mit dem Digi-Kreuz, eine Eingewöhnungsphase bleibt mir auch hier nicht erspart. Nach 20 Minuten habe ich schließlich den Dreh raus. Seitdem fahre ich bei "Rivals" einen Sieg nach dem anderen ein – das digitale Leben kann so schön sein.



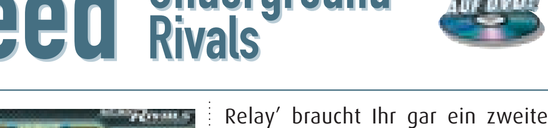
Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

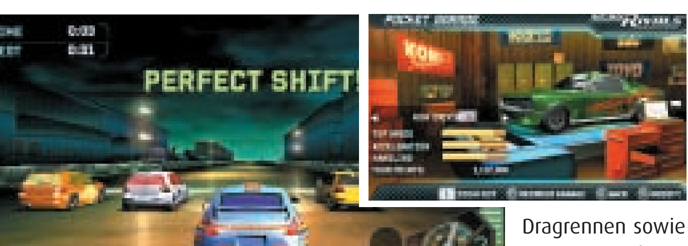
Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.eagames.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 78 %
Sound 82 %
79 % Spielspaß

Umfangreiche und edel präsentierte Tuning-Raserei mit leicht schwammiger Steuerung.

# Need for Speed Underground Rivals



PSP Durch Siege in den Dragster-, Drift- und Rundkursrennen sammelt Ihr Punkte, um Euer Gefährt aufzumotzen.

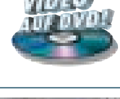
Während "Midnight Club 3" die frei befahrbare Stadt von der großen Konsole anstandslos auf Sonys Handheld überträgt, verzichtet EAs Tuning-Flitzer auf dergleichen. Stattdessen dreht Ihr wie im Nintendo-DS-Pendant auf fix vorgegebenen Strecken Eure Runden. Für Umfang ist dennoch gesorgt: Über 200 Rennen verteilen sich bei "Rivals" auf mehrere Spielvarianten. Tummeln sich beim klassischen Rundkurs, Street Cross, Dragrennen sowie im Knockout-Wettkampf mit Euch drei weitere CPU-Fahrer auf der abgesteckten Stadtstrecke, tretet Ihr im 'Nitrous Run' oder der Drift-Herausforderung gegen die Uhr an. Im Modus 'Rally Relay' braucht Ihr gar ein zweites Auto, um gegen die Kontrahenten fahren zu dürfen. Insgesamt 20 Boliden umfasst das "Rivals"-Autohaus und damit deutlich weniger als die Rennspielkonkurrenz. Dafür dürft Ihr die Flitzer nach Herzenslust tunen und verschönern. An die zahllosen Tuning-Möglichkeiten der PS2- und Xbox-Versionen kommt die PSP-Schrauberei allerdings nicht heran. In puncto Mehrspieler-Duelle zeigt sich "Rivals" ebenfalls von seiner spartanischen Seite: Gerade einmal zwei Spieler dürfen sich via WiFi ein Kopf-an-Kopf-Rennen liefern. *jw*

Janina Wintermayr




**EA hat mit "Need for Speed Underground" eine Cash-Cow gezüchtet, die zum PSP-Launch wieder kräftig gemolken wird.** Und tatsächlich: Die Edel-Raserei macht auf Sonys Handheld eine erstaunlich gute Figur, bedenkt man die enttäuschende Vorstellung des DS-Ablegers. Vor allem der enorme Umfang kann sich sehen lassen. In puncto Rennmodi hängt "Rivals"die Konkurrenz ab. Ohne Macken geht es dann doch nicht: So stören die magere Streckenauswahl und die serientypischen Ruckler die sonst stylische Präsentation. Auch die Steuerung ist nicht ideal. Im Gegensatz zu Kollege Ulrich bereiteten mir die Kontrollen nach kurzer Eingewöhungsphase keine Probleme mehr. Wem es ähnlich geht, wird an "Need for Speed Underground Rivals" lange Freude haben.

# F1 Grand Prix

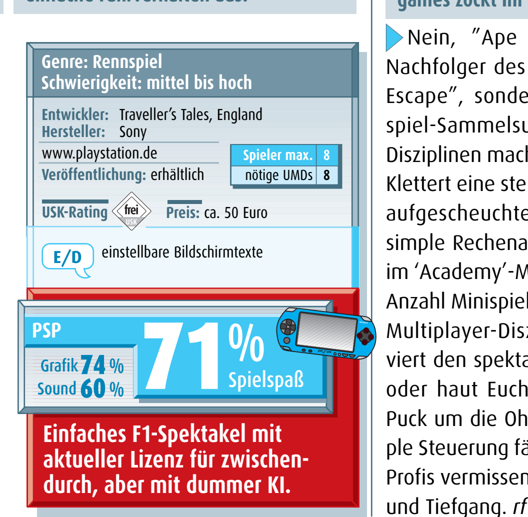






PSP Im Gedränge kurz nach dem Start kommt's immer zu Rempeleien.

PSP Regen wirkt sich kaum auf das einfache Fahrverhalten aus.

Auf 19 F1-Strecken (inklusive Istanbul) und mit 20 aktuellen Fahrern dürft Ihr auch auf der PSP richtig Gas geben. Als Spielmodi stehen Zufallsrennen, Rennwochenenden, Weltmeisterschaft oder Szenario-Modus zur Wahl. Vor dem Rasen schraubt Ihr am simplen Setup mit zwei Optionen. Dann geht's zum Qualifying für eine gute Startposition. Im Rennen mit durchweg flüssiger Optik und authentischem Motorgeheul wird die einfache Arcade-Steuerung deutlich, die kaum Einarbeitung erfordert. Die Gegner-Intelligenz ist kaum vorhanden und schiebt Euch regelmäßig von der Piste. *ts*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de
Veröffentlichung: erhältlich
Spieler max. 8
nötige UMDs 8
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 74 %
Sound 60 %
71 % Spielspaß

Einfaches F1-Spektakel mit aktueller Lizenz für zwischendurch, aber mit dummer KI.

# Ape Academy

VIDEO AUF DVD!

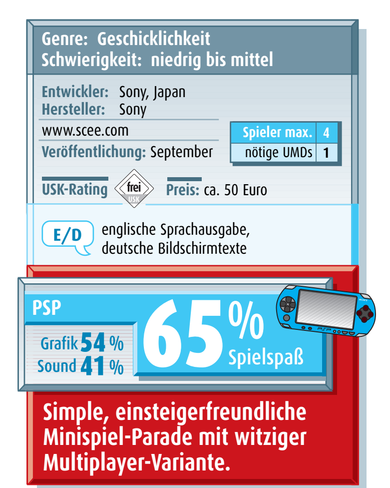


PSP Mehrspieler-Spaß: Etliche Minigames zockt Ihr mit bis zu vier Spielern.



PSP Affen im Weltall: Schnelle Reaktionen braucht Ihr bei Schere, Stein, Papier.

Nein, "Ape Academy" ist kein Nachfolger des Hüpfklassikers "Ape Escape", sondern ein buntes Minispiel-Sammelsurium. In zahlreichen Disziplinen macht Ihr Euch zum Affen: Klettert eine steile Wand empor, zählt aufgescheuchte Gorillas oder löst simple Rechenaufgaben. Meistert Ihr im 'Academy'-Modus eine bestimmte Anzahl Minispiele, öffnen sich diverse Multiplayer-Disziplinen. Rennt zu viert den spektakulären 1-Meter-Lauf oder haut Euch bei Air-Hockey den Puck um die Ohren. Die äußerst simple Steuerung fällt Einsteigern leicht – Profis vermissen jedoch Abwechslung und Tiefgang. *rf*



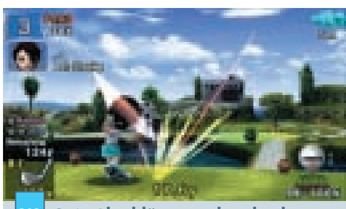
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
www.scee.com
Veröffentlichung: September
Spieler max. 4
nötige UMDs 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 54 %
Sound 41 %
65 % Spielspaß

Simple, einsteigerfreundliche Minispiel-Parade mit witziger Multiplayer-Variante.

# Everybody's Golf


PSP Gute Abschläge werden durch nette Lichteffekte verdeutlicht.


PSP Knapp dran: Risikofreudige Golfer können auch einen Putt-Versuch wagen.



PSP Das Gitternetz macht die Höhenverhältnisse des Grüns gut sichtbar.

Nach jahrelanger Verweigerungshaltung kommt Sony in Europa doch noch drauf: Nicht jeder Konsolengolfer will immer nur "Tiger Woods" spielen. Und nachdem der berühmte EA-Kollege auf der PSP erst in ein paar Monaten antritt, kommt eine Veröffentlichung von "Everybody's Golf" gerade recht.
Hinter der japanophilen Aufmachung mit dezent kopffüßlerischen Sportlern verbirgt sich ein komplett westtaugliches, traditionelles Golfspiel. Statt auf den neumodischen Analogschwung angewiesen zu sein, kontrolliert Ihr Eure Schläge mittels der klassischen Drei-Klick-Methode, die auch "Mario Golf" anwendet. Ganz vorsichtige Spieler schalten zudem die Anfängerhilfe ein, mit der sich verzogene Schwünge komplett vermeiden lassen.
Insgesamt sechs 18-Loch-Kurse fanden den Weg auf die UMD und werden im Lauf der Karriere freigespielt. Ihr tretet regelmäßig zu Turnieren (es zählt die absolute Schlagzahl) oder Einzelduellen (die Löcher werden gezählt) an – gewinnt Ihr, gibt's zur Belohnung neue Klamotten und Ausrüstung, die Eure Fähigkeiten verbessern. Triumphiert Ihr in speziellen Herausforderungen, gesellt sich der Kontrahent zu Euch und kann künftig selbst gespielt werden. *us*



## 20 Minuten mit dem Caddie

Golf ist eigentlich ein zeitraubender Sport, doch Clap Hanz hat bei der PSP-Variante mitgedacht: Natürlich könnt Ihr auch ganze Runden spielen, doch im Karriere-Modus liegt der Schwerpunkt auf schnellen Matches. So gehen die meisten Turniere nur über neun Löcher und lassen sich von fixen Sportlern locker in 20 Minuten bewältigen.
Auch die spannenden Duelle gegen CPU-Kontrahenten verlaufen flott, zumal eine Sonderregel gute Golfer belohnt: Habt Ihr drei Löcher Vorsprung, wird das Match sofort beendet – egal ob in der Theorie noch eine Aufholmöglichkeit vorhanden wäre oder nicht.

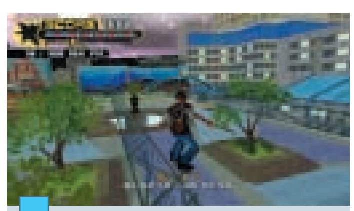
**Ulrich Steppberger**

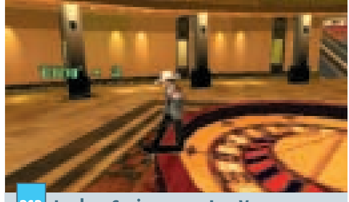
**Wer "Everybody's Golf" wegen der Niedlichkeit ablehnt, hat Pech gehabt –** er verpasst ein tadelloses Golf mit viel Langzeitwert. Die Drei-Klick-Steuerung macht gerade auf einem Handheld Sinn und klappt wunderbar. Auch von der vorbildlichen Putt-Mechanik könnte sich so mancher Konkurrent eine Scheibe abschneiden. Sechs Kurse sind zwar keine große Menge, aber die haben es dafür in sich: Besonders die letzten zwei verlangen auch Top-Golfern alles ab, weniger versierte Sportler erwartet dort so manch frustiger Fehlschlag. Das PSP-spezifische Karriere-System ist durchdacht und sorgt für Motivation, hat aber einen Haken: Zum Freischalten weiterer Plätze müsst Ihr sehr viele Wettbewerbe spielen, was etwas langatmig gerät.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Clap Hanz, Japan
Hersteller: Sony
www.playstation.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 8
nötige UMDs 8
USK-Rating 6
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte
PSP
Grafik 73 %
Sound 55 %
82 % Spielspaß
Traditioneller Golfspaß mit Tiefgang: sieht schnucklig aus, hat aber fordernde Kurse.

# Tony Hawk's Underground 2 Remix





PSP Das Skater-Motto: Gegrindet wird, wo immer es nur geht.


PSP In den Casinos von Las Vegas trickst Ihr PSP-exklusiv.

So mancher Hersteller nutzt den PSP-Start, um Handheld-Zockern firmeneigene Heimkonsolen-Highlights schmackhaft zu machen. Darunter auch Activision: Hinter "Tony Hawk's Underground 2 Remix" verbirgt sich erwartungsgemäß die Umsetzung des letztjährigen Trendsport-Knallers. Wie der Namenszusatz vermuten lässt, dürfen sich portable Sony-Jünger sogar über exklusive Boni freuen – genau genommen steht "Remix" für vier zusätzliche Umgebungen wie z.B. Las Vegas oder Santa Cruz, in denen Ihr im Story-Modus Euer Unwesen treibt. Insgesamt skatet Ihr auf der PSP durch stolze 16 Szenarien.
Ansonsten blieb alles wie bei den großen Konsolenbrüdern, lediglich der Park-Editor wurde entsorgt: Wie gehabt flitzt Ihr im Auftrag von Tony Hawk durch die Gegend und erfüllt allerlei Aufgaben rund um Tricks und skurrile Herausforderungen, um dem MTV-Rüpel Bam Margera zu zeigen, was eine Harke ist. Außerdem spürt Ihr versteckte Teamkollegen auf und seid mit allerlei abgedrehten Vehikeln wie z.B. elektrischen Bullen unterwegs.
Traditionalisten vergnügen sich im Klassik-Modus, bei dem Ihr innerhalb eines fordernden Zeitlimits Trick-Combos ausführt oder Buchstaben aufsammelt. Auch gesellige Skater werden versorgt, diverse Mehrspieler-Duelle können mit drei Kumpels via WiFi ausgefochten werden. *us*



## 20 Minuten mit Rollbrettern

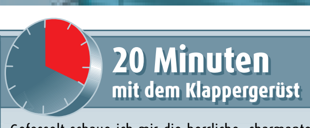
Auch wenn Ihr mit einem Standard-Pad alle "Tony Hawk"-Tricks im Schlaf beherrscht, solltet Ihr 20 Minuten in den "Remix"-Trainingslevel investieren: Schließlich stehen auf der PSP ein Analogstick und zwei Schultertasten weniger zur Verfügung, was die Ausführung vieler Aktionen spürbar verändert. Besonders bemerkt Ihr das, wenn Ihr zwischenzeitlich vom Brett springt: Dann verhält sich die Kamerasteuerung nämlich anders, als wenn Ihr durch die Gegend rollt. Auch die Klassik-Läufe auf Zeit spielt Ihr häufig wieder, denn selbst Profis schaffen nicht mehr alle Ziele am Stück.

**Ulrich Steppberger**

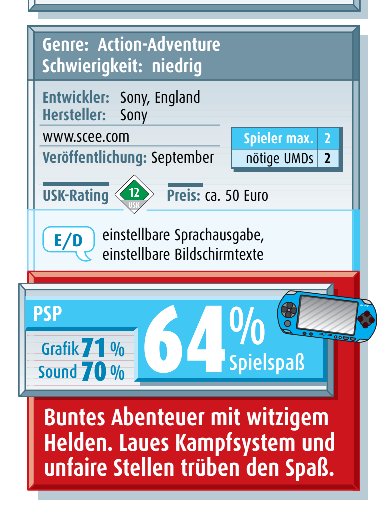


**Fast würde "Tony Hawk's Underground 2 Remix" in den gleichen Sphären wie auf den großen Konsolen skaten.** Die Grafik hat ein paar Vereinfachungen hinnehmen müssen, die Ihr aber erst auf den zweiten Blick bemerkt – der technische Aspekt der Portierung ist gelungen. An der spielerischen Potenz des Rollbrett-Epos gibt es nichts zu meckern, zumal die exklusiven Szenarien eine willkomene Ergänzung darstellen. Nur ein Problem bremst den Spaß: Die Steuerung ist nun einmal auf normale Joypads ausgelegt und verliert bei der Umsetzung an Zugänglichkeit – besonders die Kamerakontrolle und der Wechsel zwischen Fußmarsch und Skateboard fällt negativ auf. Das macht speziell die ohnehin schon knackigen Klassik-Aufgaben noch ein Stück schwerer.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Shaba Games, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentlichung: September
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 12
Preis: ca. 60 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
PSP
Grafik 74 %
Sound 80 %
85 % Spielspaß
Gelungene Trendsportumsetzung mit mehr Levels, aber weniger handlicher Steuerung.

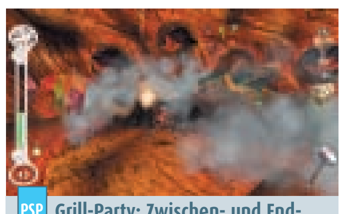



Gefesselt schaue ich mir die herrliche, charmante und witzige Zwischensequenz des klappriges Dan an. Der grüne Geist, Euer ständiger Begleiter, hat einige Brüller auf Lager. Frohen Mutes stürze ich mich mit neuer Motivation in den nächsten Abschnitt. Doch innerhalb kurzer Zeit verwandelt sich mein breites Grinsen in einen Schmollmund: Schon wieder haben mich ein Dutzend Feinde niedergestreckt. Nochmal von vorne... Nö, dazu habe ich keine Lust. Da schaue ich mir lieber einige der von Tim Burton inspirierten Filme an und wähle danach die Minispiele-Sektion: Im Schnelldurchgang walze ich Ratten platt und schieße ulkige Knilche via Bogen in den Hintern – das macht den Raphael glücklich.




**Buntes Abenteuer mit witzigem Helden. Laues Kampfsystem und unfaire Stellen trüben den Spaß.**

# MediEvil: Resurrection



PSP Grill-Party: Zwischen- und Endbosse heizen Euch tüchtig ein.



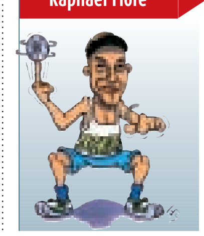
PSP Kiste, öffne dich: Im Schmuckkästchen findet Ihr meist hilfreiche Items.



PSP Weis mir den Weg, Honey: Sir Dan löst zwischendurch simple Rätsel

1998 streifte das Knochengerippe Dan erstmals durch virtuelle Gruselgruften. Sein grausames Schicksal hat sich seitdem kaum verändert, noch immer muss das tollpatschige Skelett sein geliebtes Land vom hinterhältigen Zarok befreien. Doch zahlreiche unfreiwillige Leibwächter stellen sich Euch in den Weg: Kopflose Ritter, Zombies und Feuer spuckende Drachen stellen nur einen Bruchteil Eurer Antagonisten dar. Verdrescht das lausige Pack und sammelt die befreiten Seelen in Eurem Zauberkelch. Daraufhin betrachtet Ihr die finsteren Gestalten in einem gruseligen Museum. Ein kleiner grüner Schelm begleitet Euch auf der skurrilen Reise und weiht Euch in zahlreiche Geheimnisse und den korrekten Waffengebrauch ein: Holzkeulen zerbersten nach kürzester Zeit, während der gigantische Schlaghammer zig Gegnerhorden ins Nirwana schickt. Die Dreschereien nehmen den Hauptbestandteil des Spiels ein. Daneben löst Ihr simple Rätsel, sucht nach wichtigen Gegenständen und versucht Euch alleine oder zu zweit an Minispielen. *rf*

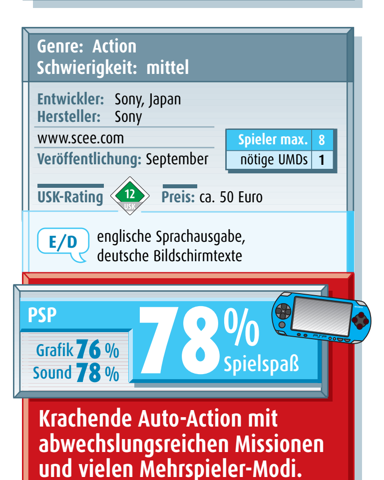
Raphael Fiore



**Dans Handheld-Auftritt enttäuscht:** Das an Tim-Burton-Filme erinnernde Setting und die zauberhafte, urkomische Story hätten Besseres verdient. Auch die witzigen Minispiele, die einsteigerfreundlichen Rätseleien und die taktischen Bosskämpfe halten Euch bei Laune. Die vielfach unfairen Attacken von wilden Monsterhorden treiben Euch jedoch an den Rand des Wahnsinns. Da hilft nur noch blindes Draufholzen – und diese taktlose Taktik funktioniert sogar meistens. Vielseitiges Kampfsystem? Fehlanzeige! Zudem geht die PSP-Grafik öfters in die Knie, an der Technik kann's kaum liegen. Ich kann dem Klappergerüst einen gewissen Charme nicht absprechen, aber die oben genannten Mängel trüben den gruseligen Spaß beträchtlich.

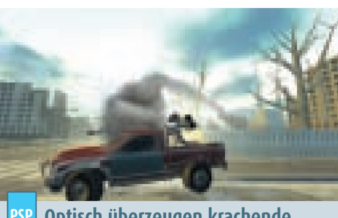
20 Minuten
mit den Rebellen

Jahre hat es gedauert, bis das politische System in "Fired Up" stand. Doch wie Holzhacker einen 100-jährigen Baum in Sekunden fällen, stürze ich das Regime in 20 Minuten. Na ja, vielleicht reicht es nicht bis an die Spitze, aber stetes Ballern höhlt den heimtückischen Politiker. In meinem aufgemotzten Karren rase ich in Windeseile durch eine verwüstete Stadt – Apocalypse Now! Schon rollen drei riesige Panzer um die Ecke. Doch ich bin zu flink, weiche den Geschossen geschickt aus und verpasse den Halunken einige fette Raketen – bumm! Eine gewaltige Explosion durchbricht die Stille. Jetzt noch ein 'Deathmatch' gegen einige Kumpels. Denn das klappt mit einer Disc – perfekt!

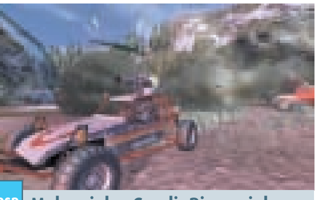



**Krachende Auto-Action mit abwechslungsreichen Missionen und vielen Mehrspieler-Modi.**

# Fired Up



PSP Optisch überzeugen krachende Explosionen und Rauchschwaden.



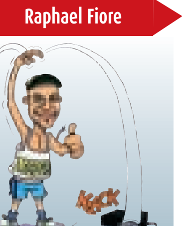
PSP Mehrspieler-Gaudi: Bis zu sieben Spieler hetzt Ihr durch etliche Modi.



PSP Rebellen an die Macht: In fetten Panzern übernehmt Ihr die Kontrolle.

Korrupte Politiker mögt Ihr nicht? Dafür Rebellenführer wie Che Guevara? Dann steigt umgehend in die schwer gepanzerten "Fired Up"-Karossen. Beim bunten "Twisted Metal"-, "GTA"-, Autorennen-Mix sorgt Ihr unter anderem für einen politischen Umsturz. Im umfangreichen Einzelspieler-Modus rettet Ihr Inhaftierte aus der Gefangenschaft, schützt einen Konvoi vor niederträchtigen Halunken oder rast in einem Wüstenrennen um die Wette. Egal ob Panzer, Truck oder Buggy: Jedes Gefährt verfügt über ein gewaltiges Waffenarsenal. Sprengt Lastwagen mit explosivem Inhalt in die Luft, nutzt Fernlenkraketen für größere Kaliber oder schrottet Mini-Vans mit dem blitzschnellen Maschinengewehr. Bevor Ihr eine Mission startet, solltet Ihr auf dem großen Hauptplatz kräftig Symbole sammeln. Teils schwer erreichbare Sterne spenden Euch in den Missionen fette Waffen und die Zerstörung von lahmen Lastwagen katapultiert Euch in den "Fired Up"-Modus: Ballert in einem knappen Zeitlimit eine bestimmte Anzahl feindlicher Vehikel weg. Dafür erhaltet Ihr etwa Energie spendende Kreuze. Auch bei den zahlreichen Mehrspieler-Modi schießt Ihr alles weg, was Euch vor die Reifen fährt. Egal ob 'Deathmatch', 'Capture the Flag' oder brisante Rennen in eisigen Gefilden – nicht nur der Motor, sondern auch die bis zu sieben menschlichen Feinde überhitzen sich hier des Öfteren. *rf*

Raphael Fiore



**Da bist Du platt:** Düstere Rauchschwaden, donnernde Explosionen und brüllende Motoren – auf Eurer PSP geht dank "Fired Up" einiges ab. Besonders der Missions-Modus für Solospieler gefällt mir gut: Heiße Autorennen im vereisten Gelände, taktische Rettungsmissionen und derbe 'Einfach Draufholzen'-Levels wechseln sich hier munter ab. Zudem überzeugt der bunte "Twisted Metal"/"GTA"-Mix (Einsätze zu Fuß gibt's jedoch keine) im variantenreichen Multiplayer-Modus. Dank 'Sharing'-Funktion benötigt Ihr nur ein Modul für spannende Schlachten – absolut nachahmenswert! Zu einem Hit reicht's jedoch nicht: Dazu fehlt's an Waffen-Vielfalt. Zudem ist die Analogsteuerung ein Fehlgriff und die karge Umgebungsgrafik trübt die ansonsten tadellose, flüssige Optik.

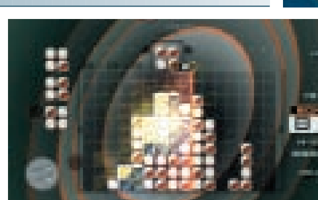
# Lumines






PSP Baut Ihr besonders viele Steine ab, funkelt der ganze Bildschirm.

PSP Duelle gegen Mensch oder CPU verlaufen besonders schnell.



PSP Je mehr Quadrate Ihr kombiniert, desto höher wird der Punktebonus.

Nach der Trennung von Sega gründete Kreativ-Ikone Tetsuya "Rez" Mizuguchi Q Entertainment und ersann als erstes Projekt "Lumines" für die PSP.

In einen breiten Schacht fallen von oben Quadrate hinein, deren vier Elemente eine von zwei Farben tragen. Eure Aufgabe ist es, die Gebilde so am Boden anzuordnen, dass mindestens 2x2 Elemente der gleichen Kolorierung aneinander liegen. Während Eurer Aktionen läuft stets eine Linie horizontal durch das Bild, die solche Bauten bei Kontakt auflöst und damit wieder Platz schafft. Der besondere Kniff daran: Dieser Sensor orientiert sich am Tempo der Hintergrundmusik, die sich im Endlosmatch regelmäßig zusammen mit der Grafik ändert – insgesamt bietet "Lumines" 40 dieser 'Skin' genannten Audio-/Video-Pakete. Einige davon spielt Ihr in anderen Modi frei: So stellt Ihr in der Puzzle-Variante vorgegebene Muster nach oder duelliert Euch mit einem Kontrahenten um möglichst viel Platz auf dem Spielfeld. Im Spiel auf Zeit baut Ihr möglichst viele Klötze innerhalb weniger Minuten ab, alternativ könnt Ihr auch ein 'Skin'-Set fixieren und mit diesem so lange wie möglich puzzlen. *us*

**Ulrich Steppberger**

**"Lumines" ist ein Paradebeispiel dafür, wie sehr eine tolle Präsentation den Spielspaß beeinflusst:** Das simple Knobelkonzept ist einfach zu verstehen, hält aber unerwartet viele Kniffe bereit, die als Basis für hohe Punktzahlen dienen. Einen großen Anteil an der Motivation haben die stylischen und dank der Tempowechsel auch spielerisch relevanten Grafik- und Soundspielereien – der gewünschte 'Nur noch ein Skin mehr'-Effekt stellt sich prompt ein. Den Sprung in Prädikatsregionen verhindern aber ein paar unnötige Macken: So finden sich im Puzzle-Modus mittendrin ein paar viel zu schwere Aufgaben, auch die knackigen CPU-Gegner sorgen für Frust. Trotzdem ist "Lumines" auf jeden Fall ein (zeitfressendes) Spitzenspiel.



## 20 Minuten im Steinchenwahn

Wer sich an die herausfordernde Aufgabe macht, alle zehn CPU-Gegner des Duell-Modus' zu bezwingen, der wird innerhalb 20 Minuten gleich mehrfach auf den harten Boden der Tatsachen zurück geholt. Nach zwei relativ leichten Kontrahenten vergeht Euch beim dritten Herausforderer schon beim kleinsten Fehler Hören und Sehen, so schnell hat Euch der Bursche vom eigentümlichen Schwarz-Weiß-Spielfeld gedrängt. Nachdem Mizuguchi-san fieserweise keine Continue-Möglichkeit vorgesehen hat, schließt Ihr mit den frühen Gegnern innige Feindschaft – oft genug begegnet Ihr ihnen auf dem mühsamen Weg nach oben.



**Genre:** Denkspiel
**Schwierigkeit:** mittel bis sehr hoch

**Entwickler:** Q Entertainment, J
**Hersteller:** Ubisoft
www.ubisoft.com
**Veröffentlichung:** September
Spieler max. 2
nötige Module 2
**USK-Rating** frei
**Preis:** ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 61 %
Sound 82 %
83 % Spielspaß

**Simple, aber fesselnde und motivierende Steinstapelei mit toller Präsentation.**

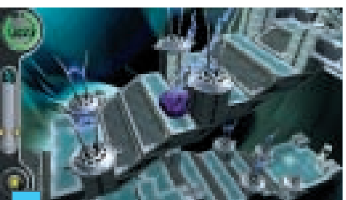
# Mercury




PSP Gelegentlich müsst Ihr auf mehrere Tropfen gleichzeitig aufpassen.



PSP Knifflige Gefälle strapazieren Euren Tropfen besonders.

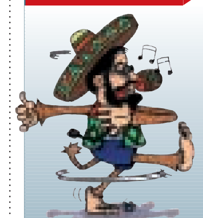


PSP Elektrische Ladungen lassen das Quecksilber verdampfen.

Das Entwickler-Urgestein Archer Maclean (u.a. "IK+" und "Dropzone" für den C64) macht für den PSP-Start eine Pause von seinen Snooker- und Billard-Simulationen und setzt auf ein anderes Pferd. Ursprünglich sollte der Geschicklichkeitstest "Mercury" sogar mit einem ansteckbaren Bewegungssensor ausgeliefert werden, was aber offiziell an Produktionsproblemen scheiterte. Darum steuert Ihr den ungewöhnlichen Star jetzt mit dem Analogstick durch die über 70 SciFi-angehauchten Levels in sechs Szenarien. Genau genommen kontrolliert Ihr ähnlich wie bei "Super Monkey Ball" die Umgebung, um einen dicken Quecksilbertropfen durch die Gegend zu befördern. Auf dem Weg ins Ziel müsst Ihr nicht nur geografisches Ungemach wie schmale Stege oder Gefälle hinter Euch bringen, sondern auch Teleporter benutzen, durch Gravitationsumkehr an der Decke kleben oder Schalter mittels Kontakt aktivieren.

Die zähflüssige Masse eignet sich dank ihrer flexiblen Beschaffenheit ideal für Rätseleinlagen: Farbkodierte Schlösser knackt Ihr, indem Ihr den Tropfen an dafür vorgesehenen Stellen koloriert – teilweise müsst Ihr ihn sogar an spitzen Kanten trennen und dann mehrere kleinere Portionen gleichzeitig im Auge behalten. *us*

**Ulrich Steppberger**





**Wenn Ihr Geschicklichkeitsaufgaben mit Anspruch sucht, ist "Mercury" ein guter Tipp:** Um das Quecksilber durch alle Herausforderungen zu führen, gehört ein gutes Maß an Hand-Auge-Koordination ebenso dazu wie der Einsatz grauer Zellen. Dafür solltet Ihr Euch nicht daran stören, so manchen Level mehrmals probieren zu müssen. Insgesamt macht die Tropfenrollerei ihre Sache sehr gut: Der physikalische Aspekt wird akkurat simuliert, die kühle Optik sieht schick aus und zu jeder Aufgabe gibt's einen eigenen trancigen Soundtrack. Die Steuerung mittels Analogstick klappt tadellos, dank frei dreh- und zoombarer Kamera behaltet Ihr (meistens) den Überblick. Ärgerlich dagegen das nüchterne Drumherum sowie der Verzicht auf eine automatische Speicherfunktion.



## 20 Minuten mit Silberblick

Mein glänzender Freund hat keine Persönlichkeit, sorgt aber trotzdem regelmäßig für Gefühlswallungen in mir: Gefährliche Balanceakte über schmale Pfade lassen den Puls steigen, jeglicher Flüssigkeitsverlust sorgt seinerseits für Schweißtropfen auf meiner Stirn. Zu Beginn gibt sich "Mercury" trügerisch einfach, wenn noch keine aufwändigen Aufgaben anstehen. Doch bald dürft Ihr das PSP-Display keinen Augenblick aus den Augen lassen oder gar nervös mit dem Finger zucken, ohne prompt den Silberblob ins Unglück zu stürzen.



**Genre:** Geschicklichkeit
**Schwierigkeit:** mittel bis hoch

**Entwickler:** Awesome Studios, UK
**Hersteller:** Atari
www.atari.de
**Veröffentlichung:** September
Spieler max. 2
nötige Module 2
**USK-Rating** frei
**Preis:** ca. 50 Euro
E/D englische Bildschirmtexte

PSP
Grafik 75 %
Sound 80 %
79 % Spielspaß

**Anspruchsvolle Geschicklichkeitsübung mit vielen Aufgaben und sensibler Steuerung.**

## Scheinheilig, Teil 2

Abgesehen von der sehr drastischen Meinung des Lesers bezüglich der Gewalt in Videospielen finde ich sehr wohl, dass Ihr verantwortlich seid. Ich werde mich nicht um geschichtliche Beispiele bemühen, aber Eure sinngemäße Aussage "Wir spiegeln nur wider, was Andere produzieren", halte ich für sehr bedenklich. Dafür gibt es doch Eure Redaktion, sonst könntet Ihr gleich Pressetexte drucken.
Letztendlich folgt Ihr natürlich den Leserwünschen und die werden ebenso von Spiele-Entwicklern bedient. Nur gibt es auch die Möglichkeit, sich mit derlei Spielen nicht auseinander zu setzen, aber das kostet Euch Leser und Einnahmen. Ich habe mit dieser Thematik nicht so ein Problem, vorausgesetzt, der Umgang damit – und den bestimmt jeder selbst – ist vernünftig. Aber Euer Statement (sicherlich etwas verärgert geschrieben) ob der drastischen Formulierungen des Lesers, gefällt mir nicht – zu leicht macht Ihr es Euch da. Ein tolles Heft macht Ihr trotzdem, ich empfinde es als sehr ausgewogen und objektiv.

**Fabian Streich, via E-Mail**

**Die Augen zu verschließen und den Gewaltaspekt in einigen Videospielen totzuschweigen, wäre für die schreibende Zunft fatal. Ein Nachrichtenmagazin macht die Welt auch nicht besser, wenn es über Krieg, Terror & Co. nicht berichtet. Wir wollen in der MAN!AC alle Aspekte unseres Lieblingshobbys beleuchten – und kontroverse Titel wie "Doom 3" oder das kommende "50 Cent: Bulletproof" gehören hier einfach dazu. Wenn sich unserer Meinung nach der Gewaltanteil in bedenklichen Regionen bewegt, weisen wir im Artikel darauf hin. Es kann dann jeder selber entscheiden, ob das 'Brutalo-Spiel' für ihn in Frage kommt oder nicht.**

## Top 100

Ich (34) besitze und nutze die drei 'großen' Konsolen, der Schwerpunkt liegt bei der PS2. Zudem habe ich vier Videospielhefte abonniert. Nun stellt sich für mich immer wieder die Frage, ob ich nicht mal ein Abo kündige, weil sich die Berichte oft ähneln. Und ich muss ganz ehrlich sagen: Meist denke ich daran, die MAN!AC zu kündigen. (...)
Aber dann habe ich die neueste Ausgabe in der Hand (09/05) und jetzt weiß ich, warum ich die MAN!AC nicht kündige: Sensationelle Berichte mit unglaublicher Tiefe, wie z.B. die Story über die Geschichte der Spielegrafik. Der Oberhammer ist aber Eure Top 100. Ganz groß! Für mich, der tatsächlich erst 1999 mit der PSone das Daddeln angefangen hat (also im zarten Alter von 28), hat das richtig Informationsgehalt. Aufgrund meiner kurzen Spiele-Erfahrung nehme ich für mich nicht in Anspruch, eine andere Liste aufstellen zu wollen, ich find's einfach nur gut!
Also: Macht weiter so, dann denke ich, dass Ihr die Spielezeitschrift seid, die wahrscheinlich am ehesten die älteren Zocker anspricht – in den Berichten ausführlich, detailverliebt, kompetent und spannend. Meine Abo-Kündigungspläne sind jedenfalls vorerst auf Eis gelegt!

**Stefan Kuhsiek, via E-Mail**

In der aktuellen Ausgabe musste ich mit gemischten Gefühlen die Top 100 der "Besten Spiele aller Zeiten" durchblättern. Mir fiel auf, dass der beste Shooter nur den Platz 64 belegt. "Perfect Dark" hinter belanglosen Shootern wie "Doom 3" oder dem langweiligen "Halo" anzusetzen, ist meiner Meinung nach nicht gerecht.
Das Spiel bietet eine derartig große Vielfalt an Einstellungsoptionen allein im Multiplayer-Bereich, dass damals wie heute noch kein First-Person-Shooter mithalten konnte und kann. "Halo" mag zwar ein Effektfeuerwerk und "Doom 3" ein guter Schocker sein. Doch intelligentes taktisches Vorgehen, eine geniale Story sowie unendlich viele Details bei Gegner-KI (etliche Reaktionen bei Entwaffnung, etc.) und Spielverlauf (u.a. Missionsaufbau) sucht man bei den Titeln von id und Microsoft vergebens.
Die Entwickler von "Halo" haben es ja nicht einmal zu Stande gebracht, Bots bei Multiplayer-Gefechten einzubringen. Wenn es bei vier Spielern an einer Konsole noch die Möglichkeit gibt, acht weitere KI-Soldaten mit in die Arenen zu stellen, ist dies für N64 Verhältnisse doch eine satte Leistung. Bei einer ähnlichen Vermarktung wie "Halo" und "Doom 3" bzw. der offiziellen Veröffentlichung in Deutschland wäre "Perfect Dark" bis jetzt immer noch die Messlatte für alle Konsolen-Shooter. Für mich ist es auf jeden Fall immer noch die beste Ego-Ballerei, die ich als Konsolenzocker miterleben durfte.

**Serious Joe, via E-Mail**

Eure Top-100-Rangliste war schon lange überfällig. Was mich besonders freut, sind die anschließenden Diskussionen in den Foren und auf den Leserbriefseiten. Ist ja alles so herrlich subjektiv. Im Großen und Ganzen muss ich sagen, dass Euch ein guter Querschnitt gelungen ist, nur mit Eurer Nummer 1 kann ich mich gar nicht anfreunden. Liegt aber vielleicht auch an meinem Veteranen-Alter von 32, obwohl ich Mario noch nie wirklich etwas abgewinnen konnte.
Weitere Kritik: Ihr habt wirklich das Action-Highlight schlechthin übersehen, und zwar "Max Payne 2". Die Zeitlupenfunktion ist immer noch sehenswert. Des Weiteren fehlt die hervorragende "Panzer Dragoon"-Reihe (Saturn).

**Michael Gerke, via E-Mail**

Also mit Eurer Liste bin ja fast zu 100 Prozent zufrieden. Nur ist mir gleich aufgefallen, dass Ihr die "Need for Speed"-Serie nicht mit einbezogen habt. Ich fand es damals schon schlimm genug, dass sich das 3DO damals nie durchsetzten konnte, obwohl es von der Technik her wirklich gut war! Ich weiß noch, wie ich im Kaufhaus Stunden am Pad festklebte, weil ich von diesem edlen Rennspiel einfach nicht weg kam!
Sollte es noch einmal ein Update der Top 100 geben, so denkt doch bitte an dieses Meisterwerk seiner Zeit!

**Frederik Heinrich, via E-Mail**

## Genji-Aufklärung

Endlich habe ich mal eine Gelegenheit gefunden, Euch ein bisschen Feedback zu Euren journalistischen Bemühungen zu geben. Nachdem Ihr zum Hintergrund des PS2-Titels "Genji" so schön recherchiert und das "Genji Monogatari" als Literaturvorlage ausgemacht habt, hier ein paar Infos, um Eure Verwunderung über den Widerspruch zwischen der ro-




**Bitte schreibt an:**
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

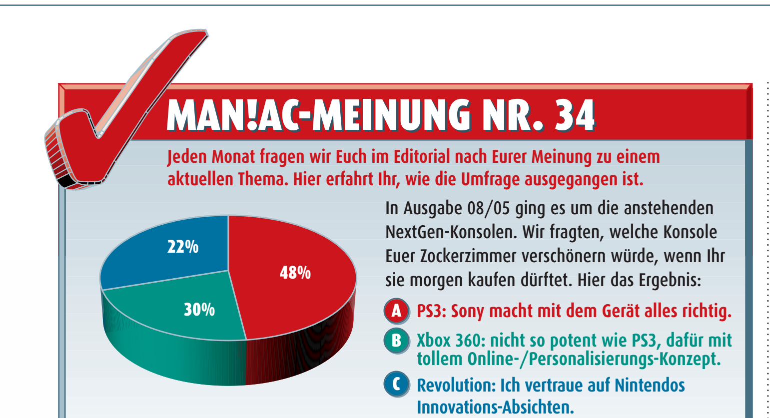
### UPDATES & ERRATA

**MEA CULPA:** "In Eurem Retroartikel über den Atari Jaguar schreibt Raphael Folgendes: 'Trotzdem geht die bissige Miezekatze in die Flop-Analen von Atari ein.' Will ja nicht kleinlich sein, aber sofern Raphael damit das gemeint haben sollte, was ich vermute (und hoffe), schreibt man das Wort 'Annalen' mit doppeltem N. Kann es sein, dass es sich um eine Art Freud'scher Verschreiber handelt? Nichts für ungut, Christian Classen."
Herrn Freud konnten wir leider nicht erreichen. Und Herr Fiore verweigert jede Aussage zu diesem pikanten Verschreiber.

**MEA CULPA:** "FIFA"-Verwirrung bei den Top 100 – EAs Kickerei debütierte natürlich auf Segas Mega Drive. Auf dem 3DO konnte man die Serie das erste Mal in 3D bewundern.




**Schreib mal wieder:**
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".




mantischen Vorlage und der brachialen Spieleumsetzung zu klären.
Nicht das "Genji Monogatari" war die Vorlage, sondern das "Heike Monogatari". Das ist ein Kriegs-Epos, das den Kampf der großen Samurai-Familien der Heike (die historischen Taira) und der Genji (die historischen Minamoto) schildert. In diesem Epos fließt ordentlich Blut und die Akteure handeln ebensowenig zimperlich wie die Nibelungen. Held des Epos ist Minamoto no Yoshitsune, eine historisch nicht verbürgte Figur, die – ähnlich wie bei uns Robin Hood – in Japan jedes Kind kennt. Dessen Waffenbruder ist übrigens der riesenhafte Mönch Benkei, der sich wie im Spiel Yoshitsune erst anschließt, nachdem er von diesem besiegt wurde. Ihr seht also, das Spiel macht durchaus Sinn. Ist ja nicht Eure Schuld, dass das "Heike" weniger bekannt ist als das "Genji". Aber nachdem Ihr das im Heft explizit erwähnt, wollte ich Euch das wissen lassen.

**Marcus Krause, via E-Mail**

## NextGen-Fragen

Ich bin begeisterter Leser von Eurem superben Mag und wollte mir mal ein paar Meinungen einholen.
1. Ich würde gerne wissen, ob Ihr abschätzen könnt, wie teuer HDTV-Bildschirme werden, wenn sie Standard in deutschen Haushalten sind?
2. Ich habe gehört, dass die NextGen-Spiele teurer werden sollen – so um die 70 Euro. Stimmt das?
3. Ich frage mich ernsthaft, was das mit dieser übertriebenen Grafik der NextGen-Konsolen soll? Was bringen mir als Spieler Pupillen, die bei Lichteinfall kleiner werden? Klar, ich finde opulente Grafiken auch toll, aber so extrem? Ich habe bei so etwas das Gefühl, dass die Entwickler sich nur darum kümmern, dass ihr Spiel gut aussieht. Aber mir ist eine ansprechende Geschichte mindestens genauso wichtig. Aber wenn die Storys so gut werden wie die Grafik, dann bin ich bereit für die Next Generation.

**Simon Steinberg, via E-Mail**

**!** zu 1.: Hat sich HDTV einmal auf breiter Basis durchgesetzt, dürften die Preise für entsprechende Bildschirme auf einem mit aktuellen Fernsehern vergleichbaren Niveau liegen – die Massenfertigung lässt die Fertigungskosten schnell purzeln.
zu 2.: Über die Preise der NextGen-Titel lässt sich aktuell nur spekulieren. Fakt ist, dass die Entwicklung solcher Spiele mit mehr Aufwand und folgerichtig mehr Kosten verbunden ist. Ob sich dies auf den Verkaufspreis auswirken wird, klärt sich in den nächsten Wochen.
zu 3.: Da können wir dir nur zustimmen – bei all der Grafikpracht darf der Spielspaß nicht baden gehen.

## DVD-Spaß

Habe mir gedacht, jetzt wo ich die MAN!AC im Abo besitze, muss ich Euch mal schreiben. Mir geht's um die DVD und den Bereich anyMAN!AC. Ein paar Leser haben schon angemerkt, dass die Qualität schwankt. Aber anyMAN!AC ist doch einfach nur genial. Der bislang beste Beitrag war der Game-Rap von Raphael Fiore in Ausgabe 09/05. Und danke für den kostenlosen MP3-Track, der läuft den ganzen Tag rauf und runter. Und Janina in dem schwarzen Fummel – darüber muss ich ja nix sagen, oder? Mehr davon! Und auch noch ein Brüller war die neu synchronisierte Fassung von "Resident Evil 4".
Aber was ich eigentlich fragen wollte: Wie kommt man denn auf solche Ideen und wie lang dauert es, bis ein anyMAN!AC-Beitrag fertig ist? Was fallen da im Schnitt für Kosten an?
Dann wollt ich noch was zum Bildformat loswerden. Wenn, dann sollte man auf DVD wählen können, ob 4:3 oder 16:9, da ich noch einen 4:3-Fernseher besitze.
Und noch ne Bitte: Auf der Seite, auf der das Team vorgestellt wird, wär's schön, wenn Ihr unter das Foto vielleicht die Namen der Redakteure reinquetschen könntet. Janina kann ich ja grad noch so vom Rest unterscheiden und Raphael kenne ich jetzt auch. Macht weiter so und behaltet ja den anyMAN!AC-Teil auf der DVD bei!
P.S.: Ihr solltet mal mehr Spielszenen synchronisieren und noch zwei Teile zu "Der Herr der Runden" nachschieben. Ich will wissen, ob der Held seine Erfahrungspunkte bekommt und ob Jill Valentine wieder helfen muss!

**Alexander Schneider, Essen**

**!** Danke für die anyMAN!AC-Blumen. Inspirationsquellen gibt es genug: Videospiele, Leserbriefe, andere Medien. Ein bisschen kreatives Herumblödeln, das Aussortieren von guten Ideen und schließlich die mehr oder weniger aufwändige Umsetzung (meist am Wochenende oder spät in der Nacht) – so entsteht ein anyMAN!AC. Mehr Synchro-Spaß gibt's auf der aktuellen DVD, über eine Fortsetzung von "Der Herr der Runden" denken wir mal nach.

## Pirates!-Bug

Mit 35 Jahren bin ich ein Dinosaurier unter den Videospielern, besitze alle wichtigen Konsolen der letzten 20 Jahre und weit über 1.000 Games. Was sich aber Firaxis beziehungsweise 2K Games mit der Xbox-Umsetzung von "Pirates!" geleistet haben, ist unglaublich. So was habe ich noch bei keinem Videospiel gesehen!
Dass die deutsche Übersetzung ziemlich lieblos und voller Fehler ist, gehört mittlerweile leider zum Standard. Dass man aber in einzelnen Menüs hängt, weil der 'Zurück'-Button falsch verlinkt ist oder es nicht möglich ist, die Beute aufzuteilen, ist schlicht nicht akzeptabel! Diese Fehler lassen sich beheben, indem man die Xbox auf englisch stellt. Aber der Gipfel ist, dass sich das Spiel nicht speichern lässt. Die Option 'Spiel laden' im Hauptmenü hätte man sich sparen können! Da sich dies nicht mit der Umstellung auf die englische Version beheben lässt, leidet der Spielspaß enorm. Ein Produkt, das so fehlerhaft ist, gehört nicht in den Handel! (...) Ein Tadel (leider) auch an Euch: Diese Fehler merkt man nach kurzer Spielzeit. In Eurem Test war nichts davon zu lesen. Was meint der Publisher dazu? Ist es möglich, Patches via Xbox Live anzubieten?

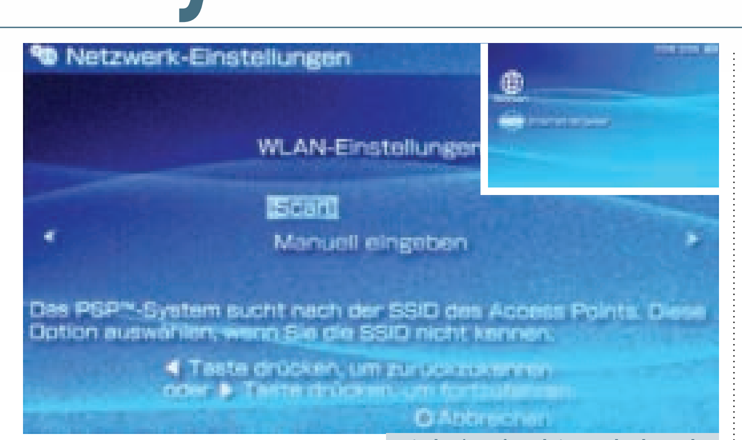
**Beat Jost, Schweiz**

**!** Das alte Dilemma: Viele offiziell als Testversion freigegebene Titel haben noch die ein oder andere Macke. Im Falle von "Pirates!" hat uns Hersteller Take 2 versichert, dass die Bugs entfernt werden – was nicht passiert ist. "Dann testet doch fertige Verkaufsversionen", mag der ein oder andere jetzt fordern. Das Problem: Durch die Vorlaufzeit einer Zeitschrift würde eine Rezension mit einer Warnung vor Bugs mitunter bis zu sechs Wochen nach der Veröffentlichung des Spiels erscheinen. Zu spät, um vor einem Fehlkauf zu warnen.
Hier das offizielle Take-2-Statement: "Die Tatsache, dass man die Beute in der deutschen Version nicht aufteilen kann, ist in der Tat ein Bug – und ein besonders ärgerlicher noch dazu, denn er war bereits bekannt und behoben. Unglücklicherweise hatte er sich in die finale Version wieder eingeschlichen und wurde in der Schlussphase übersehen. Entwickler Firaxis arbeitet an einem Patch, der in Kürze erscheinen und dieses Problem beheben wird, so dass zumindest Xbox-Live-Besitzer die Beute wieder ohne Sprachumstellung aufteilen können. Was das Speichern betrifft: Man kann 'Pirates!' speichern, allerdings nur auf offener See. Dies ist im Handbuch so leider nicht erwähnt."

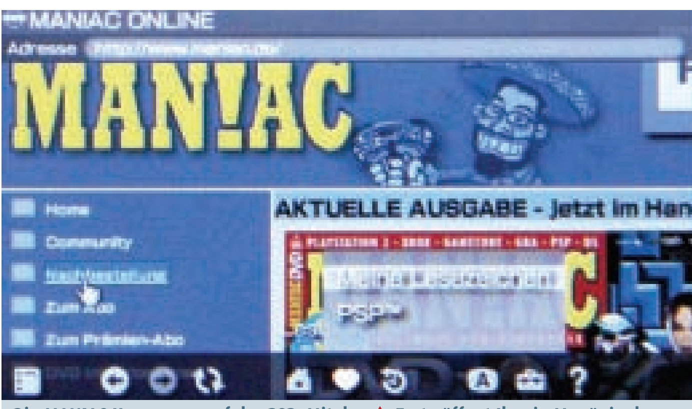
Markus Wilding, Take 2

KNOWHOW

# Sonys Surfbrett: PSP im WWW




Mit der 'Scan'-Funktion sucht Ihr nach WLAN-Netzwerken: So geht der Browser in fremder Umgebung online.




Die MAN!AC-Homepage auf der PSP: Mit der ▲-Taste öffnet Ihr ein Menü, in dem Ihr neue WWW-Adressen eingebt, Links verwaltet und die Darstellung anpasst – so lässt sich etwa die Schriftgröße variieren.

## Neue PSP-Farbe

Ab dem 15. September verkauft Sony Japan die PSP in einer alternativen Farbe: Die Variante 'Ceramic White' (Bild unten) kommt im üblichen Value-Pack und eignet sich besonders für Strandgänger – denn wenn Ihr Eure schwarze PSP in die Sonne legt, wird sie in wenigen Minuten höllisch heiß!



## Mehr Licht mit Akku

Zahlreiche Hersteller verkaufen für die PSP externe Akkus (zirka zwölf Euro), die man in die Schnittstelle des Netzteils stöpselt – manche Modelle steckt Ihr ans Gehäuse (Bild), andere müsst Ihr zwischen die Knie klemmen. Das klobige Zubehör hat aber auch Vorteile: Wenn die PSP eine externe Stromversorgung erkennt, lässt sich das LCD deutlich heller stellen!



## Knowhow-Themen im Überblick

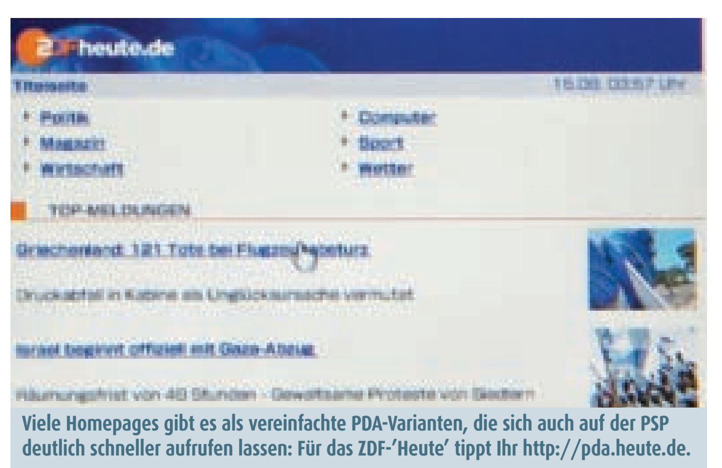


Zum Euro-Start geht Sonys PSP online – und zwar nicht nur mit Spielen, sondern auch dem eingebauten Internet-Browser: Auf der beiliegenden Demo-UMD findet Ihr nämlich die Betriebssystem-Version 2.0, die das Handheld um neue Funktionen bereichert. So könnt Ihr vielfältigere Bild-, Sound- und Videoformate auf den Bildschirm bringen, Motive per WLAN auf eine andere PSP senden oder als Hintergrundbild für das Home-Menü verwenden. Die wichtigste Verbesserung ist der WWW-Browser, mit dem Ihr mobil surft und downloadet.

**Online-Verbindung:** Ohne Verbindung ins Internet geht nichts, deshalb klickt Ihr Euch erst einmal in die Netzwerk-Einstellungen. Besitzer eines WLAN-Access-Points binden mit der manuellen Konfiguration ihr Handheld ins Heimnetzwerk ein. In der Regel werdet Ihr jedoch mobil nach fremden Netzwerken suchen: Viele Hotels, Bahnhöfe und Flughäfen bieten bereits so genannte "Hot Spots", an denen Handheld- und Laptop-Besitzer online gehen können. In Städten finden sich außerdem vielerorts WLAN-Netzwerke, die PC-Besitzer fahrlässig oder freundschaftlich der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen. Mit der Funktion 'Scan' sucht Ihr nach solchen Netzwerken, die PSP übernimmt anschließend für Euch die Konfiguration.

**Im Internet:** Mit dem neuen Menüpunkt 'Internet-Browser' geht die PSP ins Netz – die ▲-Taste öffnet ein Menü mit allen wichtigen Funktionen, die von dem Icon ganz rechts erklärt werden. Grundsätzlich könnt Ihr WWW-Adressen eingeben, ansurfen und Links speichern. Der Download von Bildern und Dateien klappt ebenfalls, zudem werdet Ihr Videostreams direkt aus dem Netz abspielen können.

**Kompatibilität:** Der PSP-Browser unterstützt keine Seiten mit Macromedia-Flash-Inhalten, außerdem werden manche Seiten nicht korrekt angezeigt (z.B. gmx.de). Komplexe Homepages benötigen für den Aufbau einige Sekunden: Wer etwa aktuelle Nachrichten lesen will, greift deshalb besser auf die PDA-Varianten renommierter Seiten zurück (z.B. http://www.tagesschau.de/mobil) – die sind kompakter und verzichten auch meist auf lästige Werbung. Eure Links speichert die PSP im System-Ordner auf dem Memstick: Diese 'Bookmark'-Datei dürft Ihr zwar auf PC-Festplatte sichern, aber nicht bearbeiten. *oe*




Viele Homepages gibt es als vereinfachte PDA-Varianten, die sich auch auf der PSP deutlich schneller aufrufen lassen: Für das ZDF-'Heute' tippt Ihr http://pda.heute.de.

# ZUBEHÖR

Sony PSP Special

## Reinigungsset

Das zweiteilige Set enthält ein Tuch und eine Schutzklebefolie. Letztere kann mittels mitgeliefertem Rakel blasenfrei aufs Display gezogen werden. Leider gibt's dann Farbschlieren auf dem Display.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Bigben |
| System: | PSP |
| Preis: | ca. 10 Euro |

Die Klebefolie verursacht leichte Farbschlieren auf dem Bildschirm. Das Reinigungstuch entfernt dafür jeglichen Schmutz und Fingerabdrücke auf der PSP.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## PSP Carry Case

In der silbernen Schutzhülle mit Reißverschluss findet die PSP exakt Platz und wird vor Wind und Wetter geschützt. Hand- und Gürtelschlaufe dürfen an der Tasche nicht fehlen.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Speed Link |
| System: | PSP |
| Preis: | ca. 20 Euro |

Nützliche Tragetasche in nettem Design für die PSP mit harter Hülle, Gürtelclip und Handschlaufe. Weniger überzeugt dagegen der relativ hohe Preis.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## PSP Leather Bag

Die schwarze Kunstleder-Tasche mit stirnseitiger Öffnung besitzt Gürtelclip und Schultergurt. Die Karabinerhaken am Gurt sind miserabel verarbeitet.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Speed Link |
| System: | PSP |
| Preis: | ca. 25 Euro |

Die PSP-Tasche bietet Platz für das Handheld und besitzt eine Trageschlaufe mit minderwertigen Karabinern. Das Kunstleder rechtfertigt allerdings nicht den überteuerten Preis.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## 11 in 1 Starter Pack

Das elfteilige Set enthält Adapter für den Zigarettenanzünder, zwei Trageschlaufen mit Karabinerhaken, antistatisches Reinigungstuch, USB-Kabel sowie Mono-Ohrstöpsel mit Lautstärkeregler und aufwickelbarem Kabel. In die gepolsterte Aludose passt die PSP gerade so hinein. Die Schutzfolie verursacht nur leichte Farbschlieren. Drei UMD-Schutzhüllen runden das Angebot ab.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Madrics |
| System: | PSP |
| Preis: | ca. 30 Euro |

Das Rundum-Paket enthält viele nützliche Goodies für unterwegs. Schwachpunkte sind Monokopfhörer, die enge Tasche und die Displayfolie. Ansonsten Daumen hoch.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔



## PSP Pack 1

In Bigbens Sortiment finden sich: Bequeme Stereo-Ohrstöpsel mit Ohrenbügeln und Lautstärkeregler, ein Kfz-Ladekabel, USB-Strippe, ein antistatisches Reinigungstuch und die gleiche Schutzhülle wie in anderen Sets – auch hier gibt's wieder leichte Farbschlieren. An der Hardcover-Tasche hängt ein massiver Karabinerhaken. Neben der PSP ist noch Platz für zwei UMDs und Zubehör wie Memory Sticks.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Bigben |
| System: | PSP |
| Preis: | ca. 30 Euro |

Sehr gutes Set zum angemessenen Preis mit Kopfhörern, USB-Kabel, Ladekabel fürs Auto, Reinigungstuch und Schutzfolie. Die geräumige und stabile Tasche überzeugt vollends.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## PSP Mobile Kit

Ungewöhnlich: Neben USB-Kabel, zwölf Schutzhüllen in drei Farben, Ladekabel fürs Auto, Bügel-Stereokopfhörer, Reinigungstuch und vier Schutzfolien (ohne störende Farbschlieren!) findet sich ein kleines Not-Batterie-Pack für die PSP. Dieses wird mit vier nicht mitgelieferten AAA-Batterien gespeist. Die Tragetasche mit Klettverschluss ähnelt dem Leather Bag von Speed Link.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Mad Catz |
| System: | PSP |
| Preis: | ca. 40 Euro |

Batteriepack, Bügelkopfhörer und Schutzfolien ohne Farbschlieren stechen aus der Zubehör-Masse heraus. Die weiteren Goodies zählen schon zum Standard. Etwas hoher Preis.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## ZUBEHÖR-REFERENZEN

| Playstation 2 | Xbox | Gamecube |
|---|---|---|
| **JOYPADS** | | |
| **Dual Shock 2** | **XS Pad** | **Nintendo-Pad** |
| **Hersteller:** Sony | **Hersteller:** Bigben | **Hersteller:** Nintendo |
| **Preis:** ca. 30 Euro | **Preis:** ca. 20 Euro | **Preis:** ca. 35 Euro |
| **Fazit:** Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen. | **Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. | **Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze. |
| MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ |
| **LENKRÄDER** | | |
| **Driving Force Pro** | **Booster XXL** (PS2, Xbox, NGC, PC) | **Force Feedback Wheel** |
| **Hersteller:** Logitech | **Hersteller:** Brooklyn | **Hersteller:** Logitech |
| **Preis:** ca. 140 Euro | **Preis:** ca. 60 Euro | **Preis:** ca. 80 Euro |
| **Fazit:** Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback. | **Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt. | **Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen. |
| MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ |
| **SONSTIGES** | | |
| **XGA/VGA-Box Pro** (PS2, Xbox, NGC) | **Logitech Z-5500** (PS2, Xbox, NGC) | **Multi-Format** (PS2, Xbox, NGC) |
| **Hersteller:** Madrics | **Hersteller:** Logitech | **Hersteller:** Logic 3 |
| **Preis:** ca. 100 Euro | **Preis:** ca. 380 Euro | **Preis:** ca. 20 Euro |
| **Fazit:** VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild. | **Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung. | **Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen. |
| MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ |

# LAST RESORT

## OUTLAW TENNIS

**Bonus-Sportler:**
Die folgenden Schlägerschwinger könnt Ihr anwählen, wenn Ihr die aufgelisteten Tour-Modi durchgespielt. Die Liste gilt sowohl für die PS2- als auch die Xbox-Version.

Afrodite
**spielt Vinnys Tour-Modus durch**
Golfball
**spielt Ice Treys Tour-Modus durch**
Ice Trey
**spielt Shawnees Tour-Modus durch**
Kiku
**spielt Donnas Tour-Modus durch**
Luther
**spielt Ice Treys Tour-Modus durch**
Natasha
**spielt Summers Tour-Modus durch**
Shawnee
**spielt Svens Tour-Modus durch**
Sven
**spielt Kilers Tour-Modus durch**
Tennisball-Bruce
**spielt Bruces Tour-Modus durch**
Tennisball-Luther
**spielt Luther Tour-Modus durch**
Tennisball-Killer
**spielt Killer Tour-Modus durch**
Tennisball-Sven
**spielt Svens Tour-Modus durch**
Tommy
**spielt Kikus Tour-Modus durch**
Vinny
**spielt El Suaves Tour-Modus durch**
Volleyball-Shawnee
**spielt Shawnees Tour-Modus durch**

**Spezial-Boni:**
Neben den normal freispielbaren Charakteren gibt es in "Outlaw Tennis" noch zwei Belohnungen für ganz harte Profis.

Apocalypse
**spielt alle 16 Tour-Modi durch**
Slaughterhouse
**erledigt alle Trainingsaufgaben für sämtliche Charaktere**

## GHOST RECON SUMMIT STRIKE

**Superman-Cheat:**
Mit diesem Trick rüstet Ihr Euren Söldner zum unbezwingbaren Supersoldaten auf. Aktiviert während des Spiels den Options-Modus. Hier findet Ihr die Cheat-Eingabe.
**B B X A**

**Supermänner-Cheat:**
Um Euer gesamtes Team zu Spitzenkräften umzumodeln, begebt Ihr Euch im laufenden Spiel zum Options-Bildschirm. Den folgenden Code gebt Ihr dann bei 'Cheats' ein.
**B B X B**

**Levelsieg:**
Um die aktuelle Karte sofort zu gewinnen, aktiviert Ihr im Optionsmenü des Spiels den folgenden Code mithilfe der Cheat-Eingabe.
**B B X Y**

**Aufmunitionierung:**
Gebt den folgenden Cheat wie üblich im Optionsmenü ein. Euer ganzes Team wird komplett mit Munition versorgt. Das Spiel merkt sich allerdings, wie oft Ihr den Cheat benutzt habt und lässt dies in Eure Bewertung einfließen.
**B B X X**

## RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

**Freischaltbarkeiten:**
Entnehmt der folgenden Liste die Zusatzcharaktere, die Ihr in Capcoms Zombiehatz erspielen könnt.

Nathan & Samuel
**Desperate Times im Hart-Modus**
Rita
**Desperate Times im Hart-Modus**
Ben Bertolucci
**bringt ihm einen Film vorbei!**

## FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES



**Geheim-Charaktere:**
Erledigt die folgenden Aufgaben, um die geheimen Extra-Helden zu rekrutieren.

Garcia
**Ross spricht im zweiten Kapitel mit ihm**
Ross
**Eirika spricht im zweiten Kapitel mit ihm**
Colm
**Neimi spricht in der zweiten Runde des dritten Kapitels mit ihm**
Lute
**im vierten Kapitel das Haus unten links besuchen**
Joshua
**Natasha spricht im fünften Kapitel mit ihm**
Amelia
**Eirika oder Franz sprechen in der fünften Runde des neunten Kapitels mit ihm**
Gerrick
**Innes spricht im zehnten Kapitel mit ihm**
Innes
**Tana oder Eirika sprechen im zehnten Kapitel mit ihm**
Marisa
**Gerik spricht im zehnten Kapitel mit ihm**
Tethys
**Gerik redet in Kapitel 10 mit ihr**
L'Archel
**Eirika spricht in Kapitel 11 mit ihm**
Dozla
**L'Archel spricht im Kapitel 11 mit ihm**

**Extra-Charaktere:**
Sobald Ihr das normale Spiel gelöst habt, wählt Ihr die 'Exp. Karte' im Extra-Modus an und erfüllt folgende Aufgaben, um ein Batallion exquisiter Zusatzkrieger anzuwerben.

Caellach
**erledigt das dritte Turmstockwerk**
Fado
**erledigt die Ruinen**
Glen
**erledigt die 'Runde 5'-Ruinen**
Hayden
**erledigt die 'Runde 5'-Ruinen**
Ismaire
**erledigt den Turm**
Lyon
**erledigt die Ruinen dreimal**
Orson
**erledigt das sechste Stockwerk des Turms**
Riev
**erledigt das siebte Stockwerk des Turms**
Selena
**bewältigt den Turm dreimal**
Valter
**erledigt die 'Runde 7'-Ruinen**

## DYNASTY WARRIORS 5

**Die Bonus-Dynastie:**
Auch im fünften Aufguss der Massenschlachtplatte habt Ihr wieder die Gelegenheit, zahlreiche Bonus-Kämpen freizuschalten. Die folgende Liste gibt Euch einen Überblick, durch welche Aktionen Ihr Eure Truppen verstärkt.

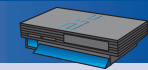
Cao Cao
**erledigt alle vier Wei Musou-Modi**
Cao Ren
**erledigt den Cao Pi Musou-Modus**
Da Qiao
**erledigt den Sun Ce Musou-Modus**
Diao Chan
**erledigt den Lu Bu Musou-Modus**
Dong Zhuo
**erledigt Diao Chans Musou-Modus**
Gan Ning
**erledigt Ling Tongs Musou-Modus**
Guan Ping
**erledigt Guan Yus Musou-Modus**
Huang Gai
**erledigt drei Wu Musou-Modi**
Jiang Wei
**erledigt zwei Shu Musou-Modi**
Liu Bei
**erledigt vier Shu Musou-Modi**
Lu Bu
**erledigt je einen Wei, Shu und Wu Musou-Modus**
Lu Meng
**erledigt zwei Wu Musou-Modi**
Meng Huo
**erledigt Zhuge Liangs und Lu Xuns Musou-Modi**
Pang De
**erledigt Ma Chaos Musou-Modus**
Pang Tong
**erledigt drei Shu Musou-Modi**
Sima Yi
**erledigt einen Wei Musou-Modus**
Sun Ce
**erledigt Sun Ques Musou-Modus**
Sun Jian
**erledigt vier Wu Musou-Modi**
Wei Yan
**erledigt Huang Zhongs Musou-Modus**
Xiahou Yaun
**erledigt Xiahou Duns Musou-Modus**
Xiao Qiao
**erledigt Zhuo Yu Musou-Modus**
Xu Huang
**erledigt drei Wei Musou-Modi**
Yuan Shao
**erledigt Cao Caos Musou-Modus**
Zuo Thai
**erledigt einen Wu Musou-Modus**

## MADDEN NFL 06

**Karten:**
Wer die fast dreihundert Trading-Cards von "Madden NFL 06" einsammelt, darf sich Football-Maestro nennen! Die meisten Karten gibts als Belohnung für das Durchspielen der verschiedenen Aufgaben im 'Mini Camp'-Modus. Einige besondere Sammlerstücke allerdings könnt Ihr Euch nur durch bestimmte Aktionen verdienen. Unsere Liste verrät Euch, welche Drills zu bestehen sind.

#3
**Goldmedaille im All-Madden 'Chase & Tackle'-Drill**
#28
**Goldmedaille im All-Madden 'Coffin Corner'-Drill**
#36
**Goldmedaille im All-Madden 'Ground Attack'-Drill**
#40
**Goldmedaille im All-Madden 'Precision Passing'-Drill**
#52
**Goldmedaille im All-Madden 'Swat Ball'-Drill**
#96
**Goldmedaille im All-Madden 'Trench Fight'-Drill**
#58
**Goldmedaille im All-Madden 'Clutch Kicking'-Drill**
#16
**Goldmedaille im All-Madden 'Pocket Presence'-Drill**
#194
**Goldmedaille 'Chase & Tackle'-Drill**
#195
**Goldmedaille 'Ground Attack'-Drill**
#197
**Goldmedaille 'Clutch Kicking'-Drill**
#199
**Goldmedaille 'Swat Ball'-Drill**
#208
**Goldmedaille im 'Pocket Presence'-Drill**
#209
**Goldmedaille 'Trench Fight'-Drill**
#210
**Goldmedaille im 'Precision Passing'-Drill**
#211
**Goldmedaille 'Coffin Corner'-Drill**
#251
**Cincinnati Bengals**
#260
**Dallas Cowboys**

## YS: THE ARK OF NAPISHTIM



**Die Schummelkristalle:**
Startet ein neues Spiel und wählt im folgenden Bildschirm die Cheat-Option aus. Jetzt betretet Ihr mit Adol eine Halle, in der drei Kristalle um ein Podest angeordnet sind. Die Cheats aktiviert Ihr, indem Ihr in der aufgelisteten Reihenfolge auf die Kristalle kloppt und dann das Mittelpodest mit einem Sprungschlag bedenkt. Vor jeder Kombination müsst Ihr zudem den Master-Cheat ausführen. Nach korrekt ausgeführten Codes ertönt ein Signal.

Master-Cheat
**Rot Blau Gelb Rot Blau Gelb**
Beginn mit Level 10 Adol
**Rot Blau Blau Rot Rot Blau**
Beginn mit Level 20 Adol
**Rot Blau Blau Rot Rot Blau Blau**
Beginn mit Level 30 Adol
**Rot Rot Blau Blau Rot Rot Blau Blau**
Beginn mit Level 40 Adol
**Rot Rot Blau Rot Rot Blau Blau Gelb**
Beginn mit Level 60 Adol
**Rot Rot Blau Blau Gelb Gelb Rot Rot Blau Blau Gelb Gelb**
Höheres Gegenstands- & Werkzeugs-Limit
**Gelb Gelb Rot Rot Blau Blau Gelb Rot**
Gegenstände sind um die Hälfte billiger
**Gelb Gelb Blau Blau Rot Rot Rot Gelb Gelb Gelb Rot Rot Balu Blau**
Blirante-Schwert am Maximum
**Blau Blau Gelb Gelb Gelb Rot Blau Rot Rot Rot Gelb Gelb**
Ericcil-Schwert am Maximum
**Blau Gelb Gelb Rot Rot Rot Blau Blau Blau Rot Rot Gelb**
Livart-Schwert am Maximum
**Blau Blau Blau Gelb Gelb Rot Blau Rot Rot Gelb Gelb Gelb**
alle Schwerter am Maximum
**Blau Gelb Rot Blau Blau Blau Rot Rot Rot Gelb Gelb Gelb Blau Gelb Rot**
alles freigeschaltet
**Rot Rot Rot Rot Blau Blau Blau Blau Gelb Gelb Gelb Gelb Blau Blau Gelb Gelb Rot Rot**
PC-Modus Japanisch
**Gelb Gelb Rot Rot Rot Rot Blau**
PC-Modus Englisch
**Gelb Gelb Rot Rot Blau**
Konami Modus
**Gelb Rot Rot Rot Rot Blau**
Max Level Modus
**Gelb Gelb Rot Blau**
Strand-Clip I
**Blau Rot Rot Gelb**
Strand-Clip II
**Blau Blau Blau Rot Gelb**
Strand-Clip III
**Blau Rot Gelb**
Napishtim-Clip I
**Blau Rot Gelb Rot Rot Blau Gelb Gelb Gelb**
Napishtim-Clip II
**Blau Rot Gelb Rot Rot Blau Gelb Gelb Gelb Gelb**
Napishtim-Clip III
**Blau Rot Gelb Rot Rot Blau Gelb Gelb**
Ohla-Clip I
**Blau Blau Blau Blau Blau Gelb Gelb Gelb Rot Blau Gelb Rot Rot Rot**
Ohla-Clip II
**Rot Rot Rot Rot Rot Blau Blau Blau Gelb Rot Blau Blau Gelb Gelb Gelb**
Ohla-Clip III
**Blau Blau Rot Gelb**
Prolog-Clip I
**Blau Gelb Rot**
Prolog-Clip II
**Blau Blau Blau Gelb Rot**
Prolog-Clip III
**Blau Blau Blau Blau Gelb Rot**
Intro-Clip I
**Rot Blau Rot**
Intro-Clip II
**Blau Blau Gelb Rot**
Romunische Flotte-Clip I
**Blau Rot Gelb Rot Rot Gelb Blau**
Romunische Flotte-Clip II
**Blau Rot Gelb Rot Rot Gelb Blau Blau Blau**
Romunische Flotte-Clip III
**Blau Rot Gelb Rot Rot Gelb Rot Rot Rot**
Romunische Flotte-Clip IV
**Blau Rot Gelb Rot Rot Gelb Blau**
nur Render-Sequenzen
**Gelb**
nur Anime-Sequenzen
**Gelb Gelb**
Originalversion
**Rot**

# WIPEOUT PURE

**Klassische Strecke:**
Um alte "Wipeout"-Strecken im Retro-Look freizuschalten, müsst Ihr vorgegebenen Goldmedaillen-Zahlen einfahren.

**Artworks:**
Wählt Euer Spielerprofil an und geht dann auf 'Fortschritt'. Jetzt drückt Ihr die **X**-Taste über jeder Strecke, in der Ihr einmal Gold errungen habt.

**Karbonis-Strecke:**
Holt Gold in den Kursen aller acht Alpha- und Beta-Ligen um den knüppelharten und extrem schnellen Karbonis-Kurs freizuschalten.

**MediEvil-Team:**
Wer insgesamt 70 Goldmedaillen zusammenbekommt, schaltet das schräge MediEvil-Team frei.

**Zone-Team:**
Holt Euch auf allen vier Zonen-Strecken Goldmedaillen, um das Zone-Team zu aktivieren.

**Flash-Klasse:**
Sobald Ihr sämtliche Kurse der Alpha-, Beta- und schließlich Ascension-Tournaments gewonnen habt, wird Euch die exklusive Flash-Fahrzeugklasse zugänglich gemacht.

**Livery-Klasse:**
Gewinnt das Ascension-Tournament mit Fahrzeugen der Flash-Klasse, um schließlich Zugriff auf die Livery-Fahrzeuge zu erhalten.

**Phantom-Klasse:**
Erreicht eine Medaille im Ascension-Tournament mit einem Fahrzeug der Flash-Klasse!

**Manor-Top-Track:**
Dieser geniale Classic-Track winkt dem fleißigen Sammler von 40 Goldmedaillen.

**Mandarshee Track:**
60 Goldmedaillen müsst Ihr sammeln, um Zugang zum Mandarshee-Track zu erlangen.

**Medaillenränge:**
Wer eine bestimmte Anzahl von Medaillen sammelt, bekommt einen Rang verliehen. Unsere Liste verrät, wieviel Goldmedaillen Ihr für welchen Rang benötigt.

0
**Rookie**
12
**Trainee**
24
**Amateur**
36
**Geek**
48
**Enthusiast**
60
**Addict**
72
**Veteran**
84
**Master**
96
**Ace**
108
**Guru**
120
**Junkie**
132
**Legend**
140
**Purist**

**Fassrolle:**
Führt nach jedem Sprung die nachfolgende Kombination aus, während Ihr Euch in der Luft befindet. Die sogenannte Fassrolle bringt Euch nämlich außer einem stilvollen Manöver auch einen satten Geschwindigkeits-Schub, sobald Ihr den Boden erreicht habt.

← → ← →

**Schnellstart:**
Ein alter Klassiker für Fun-Racer, funktioniert aber trotzdem: Drückt genau in dem Moment aufs Gaspedal, wenn die Startampel auf Grün umschaltet. Ein mächtiger Geschwindigkeitsschub ist die Folge. Orientiert Euch am Takt der Ampel, um das Timing hinzubekommen.

# METAL GEAR ACID

**Cheat-Modus:**
Die folgenden Passwörter zaubern die aufgelisteten Karten direkt in Eure Taschen. Bei mehrmaligem Durchspielen winkt die 'Raiden'-Karte.

Viper
**Viper-Karte 173**
Mika
**Mika Slayton Karte 178**
Karen
**Karen Houjou-Karte 182**
Jehuty
**Jehuty-Karte 1184**
Xmeight
**Karte 199**
Kobe
**Yuka Kosaka-Karte 200**
Umeda
**Asaki Yoshida-Karte 201**
Yebisu
**Karte 202**
Roppongi
**Eri Shibuya-Karte 203**
Sabarage
**Karte 200**

# UNTOLD LEGENDS

**Items duplizieren:**
Verbindet Euer Spiel mit einer Mehrspieler-Partie und gebt sämtliche Gegenstände von Spieler Eins an den zweiten Spieler. Der erste Held beendet jetzt das Spiel, ohne zu sichern. Wenn Ihr danach ein neues Spiel beginnt, ist Euer Inventar wieder prall gefüllt, Duplikate Eurer Gegenstände befinden sich aber gleichzeitig im Rucksack des zweiten Spielers.

**Blitz die Bosse:**
Solltet Ihr einen Alchemisten mit Spezialisierung auf den Kettenblitz spielen, habt Ihr fortan leichtes Spiel mit den meisten Endgegnern. Nähert Euch dem Raum des Bosses, bis Ihr seinen Namen angezeigt bekommt. Jetzt brennt Ihr das Blitzfeuerwerk ab. Der Endgegner nimmt so Schaden, ohne dass Ihr überhaupt in seiner Nähe seid. Der Rest des Gefechts dürfte wesentlich einfacher von statten gehen!

# SPIDER-MAN 2

**Cheat-Modus:**
Vom Hauptmenü aus könnt Ihr das Optionsmenü, den Eintrag Spezial und schließlich 'Cheats' erreichen. Hier gebt Ihr die Passwörter aus der folgenden Liste ein:

alle Level
**WARPULON**
alle Moves
**MYHERO**
alle Filme
**POPPYCORN**
unendlich Energie
**NERGETS**
unendlich Netzflüssigkeit
**FILLMEUP**

**Alternative Levelauswahl:**
Spielt "Spider-Man 2" mit 100 Prozent durch und startet dann ein neues Spiel. Gebt Eurer Spielfigur den untenstehenden Namen, um eine alternative Form der Levelanwahl freizuschalten.
**FLUWDEAR**

# RIDGE RACER

**Unendlich Nitro:**
Haltet die **Select**-Taste gedrückt, wenn Ihr 'OK' im Fahrzeug- und Strecken-Auswahlmenü betätigt. Dieser Cheat funktioniert allerdings nur, wenn Ihr Euch im Einzelrennen-Modus oder beim Zeitfahren befindet.

**Versteckte Filme:**
Diverse Clips beziehungsweise Gallerien dürft Ihr Euch ansehen, wenn Ihr die aufgelisteten EX-Touren durchgespielt habt.

Ridge-Racer-4-Intro
**EX Tour 33**
Ridge-Racer-5-Intro
**EX Tour 34**
Ridge Racer 2004 E3-Intro
**EX Tour 35**
Rave Racer Arcade-Intro
**EX Tour 36**
Gallery Set 1
**EX Tour 37**
Gallery Set 2
**EX Tour 38**

# 3 für 2

## jederzeit kündbar!




**ABO-HOTLINE (089) 8 58 53 845**

**DIESER ABSCHNITT PASST GENAU IN EINEN FENSTER–BRIEFUMSCHLAG!**

☐ **JA,** ich will MAN!AC testen und bestelle 3 Ausgaben zum Preis von 2 (9,98 Euro)

MAN!AC Aboservice
In-Time
Freihamer Straße 2

82166 Gräfelfing

**Will ich MAN!AC nach Erhalt der dritten Ausgabe weiter beziehen, bekomme ich automatisch eine Abo-Jahresrechnung zugeschickt (Inland 49,90 Euro). Will ich MAN!AC nicht länger haben, kann ich jederzeit bei In-Time, Freihamer Str. 2, 82166 Gräfelfing, abo@maniac.de kündigen. Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.**

**Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen** ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

**Widerrufgarantie:** Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an InTime, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2, 82166 Gräfelfing.

**Ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, frankieren und ab die Post. Oder per Fax an 089/85853-888.**

# Es war einmal...

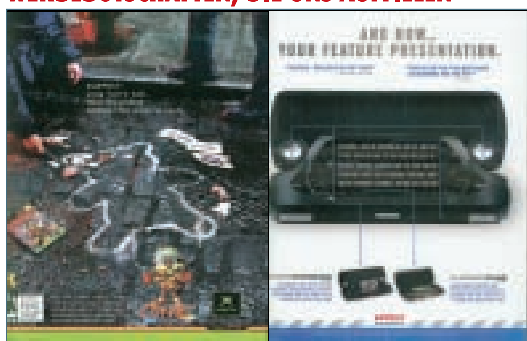
## MAN!AC VOR 10 JAHREN




Gibt es ein Leben nach 16-Bit? Die MAN!ACs machen sich Gedanken und Sorgen um die Videospiel-Zukunft. Doch nach der Einführung von Saturn, Playstation und 3DO protzen die Hersteller mit einer gewaltigen Spielepalette. Im großen Next-Generation-Report stellen Euch die Redakteure zahlreiche Genre-Perlen vor. Während sich Martin und Andreas für die Playstation als beste Konsole entscheiden, kürt Robert Segas Saturn zur Nummer 1. Im Testteil verzückt "Battle Arena Toshinden", der atemberaubende Polygon-Prügler heimst satte 84% Spielspaß ein. Schon damals gab's eine Retro-Rubrik namens '8-Bit Replay'. Multimedia-Pionier Philips G-7000 schneidet bei Martin nicht gut ab. Es gibt durchaus wertvolle Module für Sammler, doch vielfach lahmes Spieldesign schreckt ab.

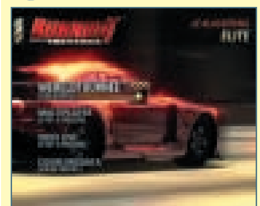
## ANZEIGEN-GALERIE

### WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN




Gewalt und Bling-Bling: Während Conker die feindlichen Tediz paffend wegputzt (links), reicht eine PSP alleine zum Protzen nicht mehr aus. Ohne Pimp-Case gehört Ihr nicht zur Gamer-Elite.

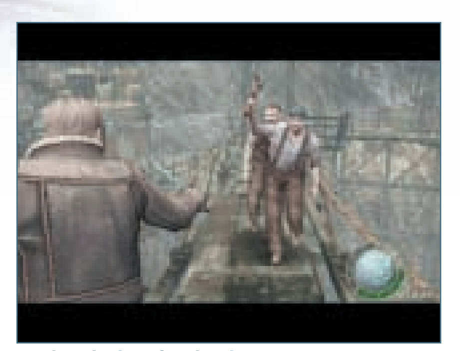


Videospiele bilden: Als Beweis dient das "Burnout Revenge"-Testmuster, das nebenbei Sprachbildung betreibt – wenn auf der DVD weder Deutsch, Englisch noch Französisch zu finden sind, schlagen sich wackere Redakteure notgedrungen mit Niederländisch durch.

# NEXT T!ME 11/2005

Die neue Konsolen-Generation nähert sich mit Riesenschritten: Wir begutachten die NextGen-Version von **King Kong** und schlüpfen in die Rolle des wild gewordenen Monsteraffen. Dazu servieren wir ein großes **Xbox-360-Special**: Erfahrt alles über die Multimedia-Fähigkeiten von Microsofts Wunderkiste. Horror- und PS2-Fans freuen sich über neue Details zu **Resident Evil 4**. Sprüher und Rebellen streifen dagegen in Ataris **Getting Up** durch dunkle Gassen. Ein Nachbericht zur **Games Convention** fehlt schließlich ebenso wenig wie 16 informative Extended-Seiten.



Panik und Schweißausbrüche: Die PS2-Fassung von "Resident Evil 4" nähert sich der Fertigstellung. Welche neuen Features hält Capcom für uns bereit?

## Auf der MAN!AC-DVD:

**King Kong** – Meine Damen und Herren, wir präsentieren Ihnen die Sensation, das achte Weltwunder: King Kong, der König des Dschungels, in Bild und Ton.

**Flotter DS-Dreier** – Gib' Pfötchen: Die MAN!ACs pflegen die süßen "Nintendogs"-Hündchen. Eine Prise Knoblauch: Die Belmonts jagen Graf Dracula in "Castlevania DS".

**Retro-Spaß** – 16-Bit-Grafik, Stereo-Sound und farbiges Display: Technisch begeistert Ataris Lynx 1989 in allen Belangen. Die besten Hits zeigen wir Euch in Bild und Ton.

**Ab Freitag, den 30. September**


## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), viSdP
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb), Andrew Alfonso (aa, Japan-Korrespondent), Christoph Steinecke (cs)
**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion:** Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
**Internet:** www.maniac.de
**Redakteurs-Karikaturen:** Glenn M. Bülow
**Tipps & Tricks:** 0190/88241228 (1,86 €/Min)

**Abo-Service**
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 129
**Nachbestellungen**
im Internet unter www.maniac.de

**Layout:** Andrea Danzer, Wolfgang Müller
**Titelmotiv:** "Final Fantasy 12" © Square-Enix
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

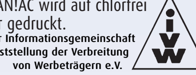
**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
**Druck:** Dierichs, Kassel





**Geschäftsführer:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

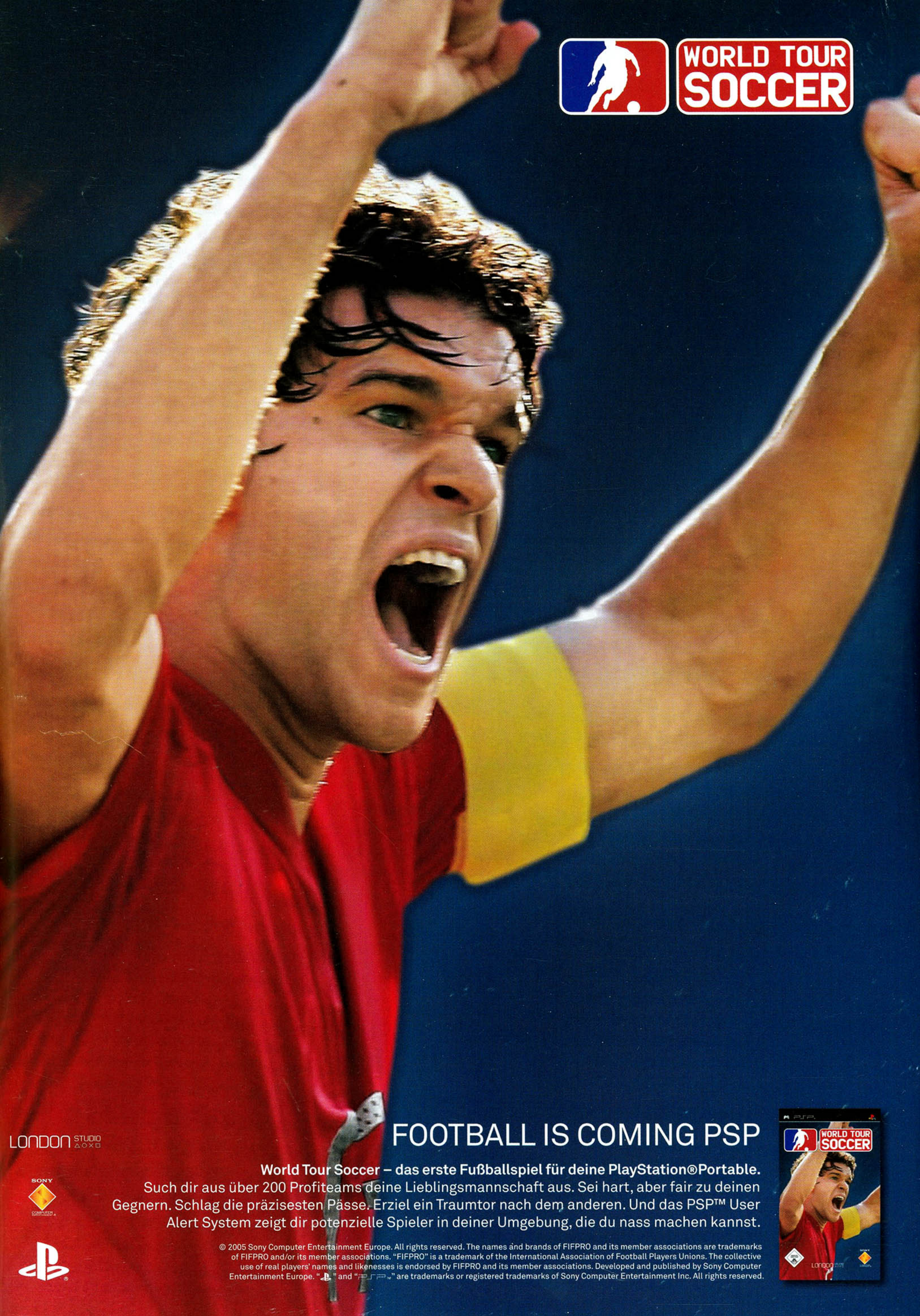




Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

## INSERENTEN



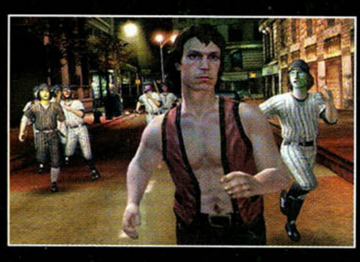
Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.


WORLD TOUR SOCCER
FOOTBALL IS COMING PSP
World Tour Soccer – das erste Fußballspiel für deine PlayStation®Portable.
Such dir aus über 200 Profiteams deine Lieblingsmannschaft aus. Sei hart, aber fair zu deinen Gegnern. Schlag die präzisesten Pässe. Erziel ein Traumtor nach dem anderen. Und das PSP™ User Alert System zeigt dir potenzielle Spieler in deiner Umgebung, die du nass machen kannst.
© 2005 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The names and brands of FIFPRO and its member associations are trademarks of FIFPRO and/or its member associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real players' names and likenesses is endorsed by FIFPRO and its member associations. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe. "" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
LONDON STUDIO
SONY
WORLD TOUR SOCCER

# THE WARRIORS

**ERHÄLTLICH AB OKTOBER 2005**
**FÜR PLAYSTATION®2 UND XBOX®**

**WWW.ROCKSTARGAMES.DE/THEWARRIORS**













PlayStation®2
